2005年 总第199期

Popsoft



大众软件®

半月刊

www.popsoft.com

和娱乐的第一选择

14





本期免费赠送 太乐网欢唱卡一张
光华反病毒软件优惠券一张



ISSN 1007-0060
14>



"真武侠"

《江湖OL

袭卷神州

具体活动详情，请登录《江湖OL

纯3D国产武侠



北京八八信息科技有限责任公司　客服电话：

http://www.88joy.com　客服邮箱：

风暴

》雄霸天下英雄会

月

全面启动.

官方网站：www.jianghuol.com

英雄再起风云动，三派纷争永不休
神装在身剑在手，凌空飞渡展轻功
连招点穴搏身手，传功阵法心意同
不计沧桑恩怨事，一日江湖一岁秋



动作网络游戏



10年 200期

大众软件十年

实际上这就是一场游戏，在游戏中我们增长见识，
不断进取，求得最终胜利。
10年的历程，200期的回顾，
每个为这本杂志奉献过的人都期待着这一天的到来，
包括你——支持我们的读者。
为此我们特别制作了一期没有栏目的《大众软件》，
以回馈读者多年来对我们的支持。

想知道没有栏目的第200期《大众软件》杂志什么样吗？


飞天历险
轩辕Ⅱ
Dream Of Mirror Online







下期预报



更多期待
更多猜想
全在大众软件200期

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 荅笛 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年07月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2005年第14期 总第199期

CONTENTS 目录

2005年第14期 总第199期



xyq.163.com
梦幻西游
ON-LINE
梦中期待的夏天…
快来参加梦幻夏令营
就在这个暑假，你会留下“梦幻”般的美好回忆！暑假期间，“梦幻西游”将推出系列全新好玩又新奇的任务——捉迷藏、偷西瓜、游泳比赛等，这个夏天属于“梦幻”。活动详细资讯，届时请浏览梦幻官方网站查询。
夏令营
看杂志 得惊喜
为了答谢广大读者，网易公司特准备了精美的礼品随机赠送给您！
只需登陆：http://nie.163.com/88 。并输入验证码：120，您将有机会得到意外惊喜哦！
網易 NETEASE
www.163.com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 传真：(020)85546362 销售热线：(020)85553771 商务电话：(020)85525859
广告联系：(020)83936163-6010 二级运营合作：(020)85525753 梦幻客服电话：(020)85543820 梦幻客服专用信箱：mhgm@service.netease.com

编辑部报告



谁是被愚弄者?

芙蓉姐姐是最近网络上窜红的一个人物，无数网迷关注着她的一言一行。在GOOGLE上，"芙蓉姐姐"的搜索结果接近60万个网页，新浪、腾讯等顶级门户站点都为芙蓉姐姐开了专区做了专题，许多知名的平面媒体也为芙蓉姐姐辟出了不少篇幅，只差没有狗仔队开着摩托车24小时实时盯人。风潮已经影响到我国台湾省，她现在受到的关注程度丝毫不亚于任何一个一线明星。据说芙蓉姐姐对自己会出名这件事很自信，现在看起来她的确得偿所望，虽然看上去她似乎对这种名声所付出的代价浑然不知。

很显然，虽然芙蓉姐姐在各种访谈中都表示自己身材优美舞姿动人，但你我实际上都清楚地知道，媒体对芙蓉姐姐优美的S曲线的盛赞更多的是出于对受众群体恶搞趣味的回应。换句话说，我确信，在拜芙蓉教千万教众之中真正欣赏芙蓉姐姐华美曲线的人不会超过5%，剩下的则大多是图个开心。

在网络上从来都不缺少这样的事情。前几年，美国也出过一位叫孔庆翔的人物，其个人条件和成名性质与芙蓉姐姐颇类似，不过终归昙花一现。最近"超级女声"里又出了一位名叫黄薪的选手，其走红过程也同芙蓉姐姐有所相近。刚才上网查了查，发现她已经主动退出了"超级女声"的比赛；再看看文章的评论，有许多对她的评论与对"芙蓉姐姐"的评论也基本相同。他们都出了名，实现了他们想要的目标，过上了他们想要的生活。

无数的事实证明，广大人民群众喜欢这个调调。有评论家认为这是文化趋俗化的表现，也有评论家说这是群众反偶像的结果，但我总觉得最重要的一点就是群众喜欢这种"笨人"来让自己开心。相对于一个普通的"笨人"来说，一个不知道自己成为"笨人"的"笨人"会让观众更加乐不可支，当然，对于一名可怜的不自知的"笨人"来说这种娱乐方式颇为残忍。可观众并不这么想，更何况，一个"笨人"的悲惨遭遇本来也可成为笑料。

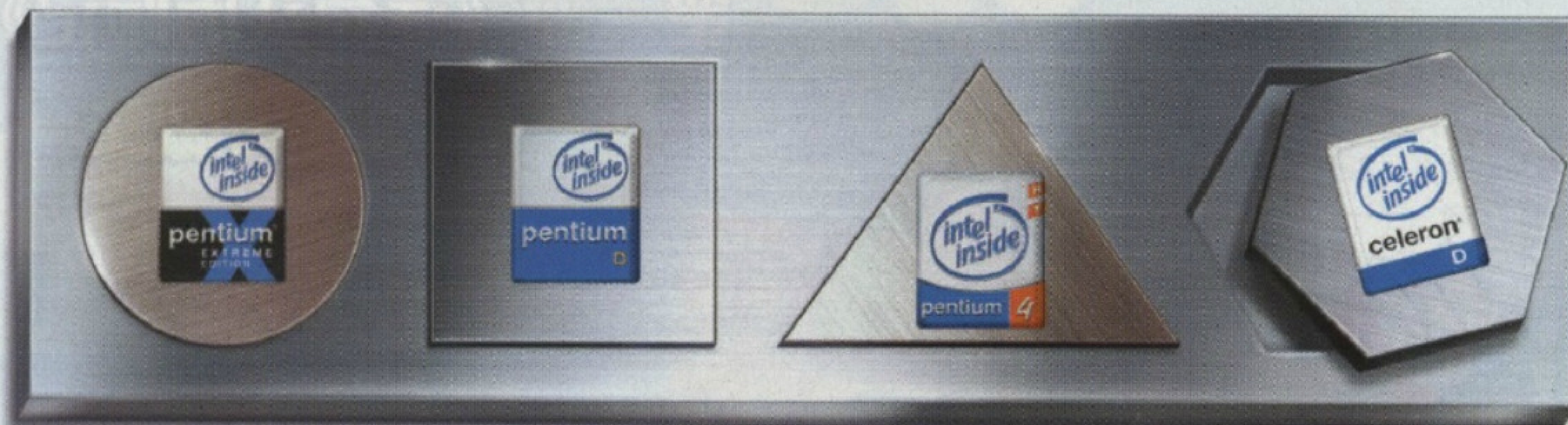
难能可贵的是，芙蓉姐姐从容对待网上一片漫骂或非议或变相的嘲讽，言语中气定神闲，除了坚持认为自己"一出生就有芙蓉的模样"外，而且还认为"气质和姿势就是和普通人不一样"，并且开始接受大量媒体采访、参加电视剧选秀。于是现在我们面对着的就是这样一种局面：一名非常自信的姐姐在众人面前翩翩起舞，下面的群众脸涨得通红用全身力气忍住随时可能爆发的笑声——你能想象，这实在挺辛苦，而且他们还要在舞者注意到自己的时候做顶礼膜拜状大声鼓掌，等到舞者转过身去之后才发出压抑已久的笑声。

整个社会都认为芙蓉姐姐活在自己的幻想中，都认为自己愚弄了芙蓉姐姐并因此乐不可支。实际上，芙蓉姐姐曾说过，"我知道大家都觉得我是个贴照片的小丑，看着我在上面出丑，然后来取笑我。"看上去，她似乎并不像我们想象的那样对自己在别人心中的看法一无所知，我相信许多人看了这话会有点不太高兴，但这其实无所谓。我最感兴趣的是，假设芙蓉姐姐从一开始就明白社会对自己的看法，并从一开始就自主决定以这种方式获得社会的关注，一切就又会是另外一个样子。假如芙蓉姐姐的心里一直都很明白这些嘲讽的本意但泰然处之，又或者她一直持有坚定的自信，自信到足够无视那些嘲讽，那么被嘲弄的人又是谁呢?

King@popsoft.com.cn
完成于某校园网站



您对运算有任何要求，英特尔都能完美契合。



英特尔®64位家族现已包含赛扬®D处理器[1]

英特尔®64位台式机处理器家族现在可满足您的任何需求。英特尔®奔腾®处理器至尊版[1]将满足您进行高端游戏与创作的高性能要求；具有双内核技术的英特尔®奔腾®D处理器[1]可流畅迅捷地完成多任务的处理；含有超线程(HT)技术[1,2]的英特尔®奔腾®4 处理器将实现多线程应用的完美处理；英特尔®赛扬®D处理器[1]更为您奉上处理日常任务的超值体验。无论您选择哪款，都能从世界领先的处理器供应商这里得到品质可靠，性能出众的产品。欲知详情，请登录：www.intel.com/cn/64bit

intel®

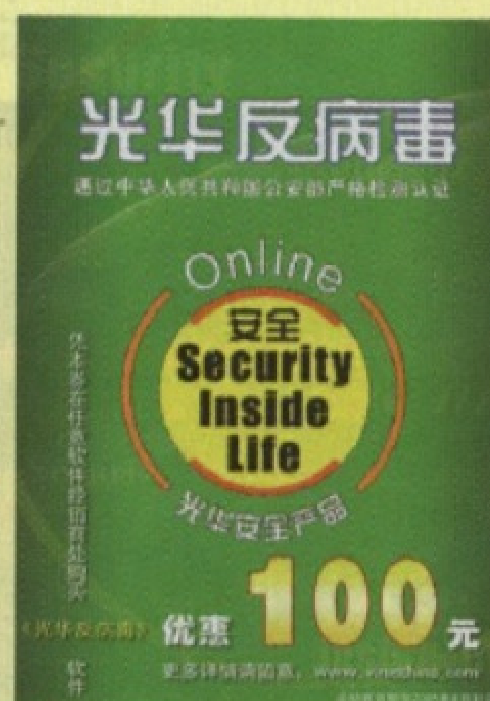
[1] 只有支持英特尔®64位扩展技术的英特尔处理器才能展现64位性能。英特尔®64位扩展技术(英特尔®EM64T)要求计算机系统具备：支持英特尔®64位扩展技术(英特尔®EM64T)的处理器、芯片组、输入输出系统(BIOS)、操作系统、设备驱动程序和应用。处理器必须采用支持英特尔®64位扩展技术(英特尔®EM64T)的基本输入输出系统(BIOS)运行(包括32位操作)。实际性能会因您使用的具体软硬件配置的不同而有所差异。如欲了解有关哪款处理器支持英特尔®64位扩展技术的更多信息，请访问www.intel.com/information/em64
或者向您的系统厂商进行咨询。

[2] 请认准采用含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器标识的系统，该标识证明系统厂商已采用了超线程(HT)技术，实际性能会因您使用的具体硬件和软件的不同而有所差异。如欲了解更多信息，请访问：http://www.intel.com/info/hyperthreading

人人有礼大派送

派送一

《光华反病毒》100元优惠券，由北京日月光华软件有限责任公司出品。《光华反病毒》采用Online安全设计概念，为用户提供个性化的安全服务平台。《光华反病毒》可以有效查杀16万种病毒和木马程序，是目前国际上查杀病毒数量最多的杀毒软件之一。同时，通过其强大独有的主动升级、实时防护、病毒免疫等功能，为网络游戏玩家打造出一个非常安全的游戏护盾，让玩家的账号不再被各种木马和盗号程序所困扰。



使用说明：剪下右图的赠券，在指定经销商处均可以低于零售价100元的价格购买一套零售价为188元的《光华反病毒》软件。《光华反病毒》软件各地经销商名单请参见www.viruschina.com，欢迎广大读者访问该网站体验《光华反病毒》免费在线杀毒服务。赠券使用期截止到2005年8月31日。咨询电话：010-82119100。赠券活动最终解释权归北京日月光华软件有限责任公司所有。

派送二

太乐网（www.tailenet.com）提供的面值20太币的太乐欢唱卡赠券。太乐网是一家音乐娱乐网站，其太乐唱录机可为用户提供在线卡拉OK 、录音保存、音效处理等诸多娱乐体验。用户不但能够轻松录歌，还可上传网站或者发送给朋友。本卡最终解释权归北京太乐网数码技术有限公司所有。开卡步骤：

1.登录www.tailenet.com进入太乐网主页注册自己的ID。

2.注册成功后，进入首页上方的支付中心。在支付中心左侧的“欢唱卡 太币卡充值”中填入您的用户名，卡号及密码，确认无误后点击确认。

3.充值完毕后，即可登录唱录机尽情欢唱。本卡只能充值一次。

4.开卡快速通道：进入太乐网首页www.tailenet.com，点击“百万虚卡大放送”广告即可。



赠品 太乐欢唱充值卡
卡号：VNMR3RQ8TYTOZWZ9
密码：8GWPCBW2

TOPTEN投票幸运读者名单

信投 信投方法与选票见杂志中所夹的读者咨询卡

幸运读者将获得《中文智能狂拼II》软件以及《群侠起义包》游戏各一套

北 京	辛 波	辽 宁	王洪宇	河 北	王 健
江 西	顾峥嵘	贵 州	张晓溪	重 庆	王为良
广 西	庄啸林	甘 肃	吕 哲	宁 夏	白 杨
河 南	周婷婷	安 徽	杜 勇	四 川	汪宇飞
湖 北	李良仙	浙 江	徐伟中	江 苏	钟 凯



网投 投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

幸运读者将获得《石器魔法包》以及《群侠起义包》游戏各一套

四 川	张 超	上 海	黄圣吉	吉 林	马 腾
河 北	要嵘赫	河 南	翟志强	江 苏	邹意钢
上 海	王乙甲	福 建	王仁钦	浙 江	张 晖



手机投票 查询网址 http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

参与10期软件短信投票的中奖者

1310XXXX154 1375XXXX607 1385XXXX096 138XXXX8050 138XXXX7764

手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。



见证中国软件自主创新成就
——2005第九届中国国际软件博览会在京召开

■本刊记者 龙猫



2005年6月14日至16日，由中华人民共和国信息产业部、科学技术部、国家发展改革委员会、国务院信息化工作办公室、北京市人民政府联合主办，中国软件行业协会、中国信息产业商会、中国计算机报报社、北京软件与信息服务业促进中心、中国国际贸易中心承办，以"庆祝国务院18号文件颁布五周年、展示我国软件产业发展成就"为主题的2005第九届中国国际软件博览会（以下简称"软博会"）在北京国际展览中心举行。

"软博会"的重要组成部分，"第九届中国国际软件博览会开幕式及软件产业发展高峰论坛"6月14日上午9时在国展中心综合楼226报告厅隆重举行。信息产业部产品司司长张琪主持了开幕式，信息产业部部长、国务院信息办公室主任王旭东，信息产业部副部长娄勤俭、国家发改委副秘书长曹玉书、科技部副部长程津培、国务院信息化工作办公室副主任陈大卫、北京市人民政府副市长范伯元，以及来自产业界不同层面的近500名专家、学者、企业家、媒体代表出席了会议。

今年是《国务院关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策的通知》（简称"18号文件"）颁布5周年和《振兴软件产业行动纲要》（简称"47号文件"）发布3周年。自相关产业政策落实以来，软件产业的核心竞争力不断增强。

国务院18号文件颁布5年来，我国软件产业发展环境得到了明显改善，软件产业发展取得显著成效。据调查，目前我国软件产业规模已超过印度和韩国，从2000年的593亿元增至2004年的2300亿元，增长了2.8倍；软件出口从2000年的4亿美元增至2004年的28亿美元，增长了6倍。5年来，国家在投融资、税收、产业技术、出口、收入分配、人才培养、采购、企业认定、知识产权保护、行业管理等方面投入了数十亿资金，推动了软件和集成电路产业的快速发展。迄今为止，我国共建立了11个国家软件产业基地和6个国家软件出口基地，以及172个国家级重点软件企业，形成了软件产业的总体布局。

本届软博会总体规模约2万平方米，设有5个展馆，集展览、论坛、商务洽谈于一体，覆盖软件、集成电路设计和数字化3C产品等方面，内容涉及16个专业领域和重点行业；集中回顾了中国软件产业5年的发展历程，展示了软件、集成电路、数字化3C产品在电子政务、信息化工程、行业信息化中的应用；还设置了软件外包、开源软件、网络游戏产业、电子标签(FRID)等15个论坛。为期一天的主论坛汇聚了软件界主管领导、权威专家、著名企业家、典型用户等，共同探讨了中国软件产业到底应该走怎样的发展路线，如何构建健康的软件发展生态环境，找到适合中国国情的软件产业发展模式。P

半月看点

网博会新增网吧行活动

近日记者获悉，由文化部等相关部委主办的中国第三届网络文化博览会将设立中国国际网络文化大赛之网络文化网吧行，本次活动由网博会秘书处与北京长城在线共同实施。据长城在线负责人介绍，中国国际网络文化大赛之网络文化网吧行是依托网博会平台，相关企业联合打造的充分从娱乐互动出发的网络文化交流活动。其中整合了电信运营商、互动娱乐运营商、各级媒体以及各地网吧校园等众多资源，推选优秀的网络文化产品占领市场，以达到规范网络文化市场和推动健康网络文化内容的目的。

海龙捐赠仪式暨电子城重装开业

2005年6月19日，海龙电子城举行了"海龙-希望爱心手牵手行动"捐赠仪式；同时历时半年的海龙电子城升级工程也全部结束。海龙这次捐赠活动是帮



助北京周边的贫困地区中小学校建立电脑教室。会上，五十多名希望小学的学生及老师代表来到了捐助现场，接受了海龙集团的捐赠。海淀区政府的相关领导、海龙集团董事长鲁瑞清以及海龙集团总经理姚从琪等出席了捐赠仪式。同时，海龙宣布推行"双重质保，先行赔付"，建立IT全程服务中心，提供咨询与导购、维修与检测、鉴定与保真等方面的服务，集IT产品售前咨询、售中保障、售后服务、产品维修为一体，解决客户的各种需求。

鼎好推出延长质保服务

为庆祝成立两周年，北京鼎好电子商城与中关村维修城（鼎好"金牌服务"的重要组成部分）近日联合推出"延长产品质保期"活动。凡2005年6月10日至9月30日期间在鼎好购物的消费者，均可在鼎好地下二层的中关村维修城享受延长3个月质保期的服务，同时还可获赠精美礼品一份。

乐讯推出全免费WAP服务

乐讯WAP站点（http://wap.Lxyes.com）以全免费服务为卖点，据称，目前该站点的免费和弦铃声、免费MP3铃声，手机背景以及各种视频、彩图存储总量超过了100万种。除下载类服务外，还有各种资讯和互动娱乐频道，如：读书频道、社区、博客、手机大全、玩转资源、在线游戏、新闻大全、天气预报等。用户可通过"乐讯博客"随时把自己拍摄的手机照片上传到无线相册。

朗科宣布获得发明专利

近日，朗科公司宣布，该公司刚刚获得"数据交换及存储方法与装置"（俗称"数码伴侣"）和"用于数据处

理系统的无线数据通信方法及其装置"的两项发明专利。发明专利号分别为：ZL02134847.2、ZL02114797.3，专利申请时间分别为：2002年9月26日与2002年1月26日。

SanDisk Extreme Ⅲ获奖

2005年6月16日，SanDisk公司宣布，影像技术新闻协会(TIPA)已将"2005年最佳影像存储媒体大奖"授予SanDisk Extreme Ⅲ系列高速闪存卡。SanDisk公司高性能存储卡产品营销经理Tanya Chuang称："获得声名卓著的TIPA专家组的认可是我们的莫大荣誉，这一令人称羡的奖项令公司所有成员备感自豪。"

前沿技术

江民发布未知病毒主动防御技术

2005年6月8日，国内著名反病毒厂商江民科技正式发布KV2005"未知病毒主动防御"系统。KV2005"未知病毒主动防御"包括江民"未知病毒克星""木马一扫光""KV病毒预警系统"和"隐私信息保护"四大部分。特别是新增的"江民未知病毒克星"功能组件，采用病毒行为主动防御技术，可自动判别目前系统进程的安全状况。用户可根据进程安全性的高低，判别是否感染未知病毒并视情况采取进一步措施。

移软推出数据同步化解决方案

近日，美国PalmSource公司在中国的全资子公司移软科技（南京）有限公司宣布，推出其自主研发的移动数据同步化协议——mSyncML 1.0。SyncML是行业通用的移动数据同步化开放协议，由SyncML行动组发行。作为OMA组织的一员，PalmSource移软为普通手机、智能手机及其它无线设备提供了一套完整的SyncML解决方案。

投资合作

舒尔携手女子十二乐坊

近日，话筒和音频电子产品制造商舒尔（SHURE）电子有限公司宣布正式签约女子十二乐坊作为其在亚洲地区的产品赞助乐队。舒尔电子有限公司创立于1925年，产品包括达到国际标准的有线及无线话筒、混音器、数字信号处理器、个人监听器及顶级唱头和耳机等。

SK电讯进军音乐领域

近日，韩国SK电讯宣布收购YBM首尔唱片的经营权。除此之外，还将设立750亿韩元的音乐基金，用于投资制作新节目、与唱片公司合作及向国际市场进军等。SK电讯中国区总裁刘允也表示，目前韩国话音通话市场已趋饱和，新业务开拓和跨行业应用已成为包括中国和韩国在内的全球电信市场的重要趋势。

梅捷主板与商科集团开始战略合作

2005年6月15日，梅捷和商科集团在北京举行"商科-梅捷战略合作新品发布会"，正式宣布其战略合作伙伴关系。梅捷科技总经理曲绍麟在会上详细阐述了梅捷近年来的动态及未来的发展战略，商科集团总经理孙武源则就梅捷品牌今后的市场推广、渠道策略及未来的发展战略发表了讲话。会上展出多款新品，包括nForce4系列、945P、915P、K8T890、K8P880 Pro等型号。

专访新浪UC总经理王伟

■本刊记者 生铁

新浪收购朗玛UC已一年，作为生存在QQ与MSN之中的一款即时通讯软件，它的发展现状如何？近日，本刊记者就一些问题采访了新浪UC的总经理王伟。

大众软件：新浪收购朗玛UC已一年。这一年来，UC在即时通讯领域取得了哪些新的成就呢？

王伟：SINA收购UC，不仅仅看重UC在即时通讯领域的领先技术，更为重要的是UC可大大加强SINA作为资讯门户的"传播力"，UC大大增加了SINA的"互动性"。从某种角度上说，SINA收购UC，旨在"储备未来"。

大众软件：早在2年前，笔者就曾装过UC。感觉UC从一开始到现在，明显是针对腾讯QQ的，界面也比较类似，UC现有的语音会议等特点，是否有足够强的吸引力，使那些已安装了QQ的人，再来安装UC呢？

王伟：目前，QQ的确在IM市场上占据着龙头老大的位置，其技术或者说新功能的推出速度，是整个IM领域最快的。2001年时，UC的市场定位是"市场跟随者"，说直接一点，就是跟QQ学习，跟QQ拼技术、比功能。但目前，UC已在激烈的市场竞争中找到了自己的位置，那就是要通过UC这个互动娱乐平台，去做更加丰富多彩的内容，更加贴近老百姓的生活。UC的用户崇尚归宿感。在IM市场中，新浪UC的聊天室是做得最好最出色的。一方面，UC聊天室内容丰富；另一方面，UC聊天室管理规范到位；再一方面，UC的网友们自发地热爱这个平台。有网友总结说：联络用QQ，上班用MSN，开心在UC。

大众软件：UC未来最大的对手是QQ还是MSN？微软是否有可能在几年内将即时通讯领域也实行某种形式的垄断？

王伟：UC没有对手，我们的对手是自己。我们有希望在2008年，把UC做成广大网民真正离不开、充分依赖的一个平台。UC在IM领域有几个技术领先：第一个集成休闲游戏的IM软件，第一个集成校友录的IM软件，第一个推出场景聊天，第一个推出动画聊天，第一个推出聊天互动游戏，第一个支持不规则形状换肤的IM软件，第一个支持多种DIY（皮肤/场景）的IM软件。纯粹的自主开发，技术掌握在我们中国人自己手里。


新浪UC总经理王伟

大众软件：UC的用户定位是哪一个群体？逐步新增的功能是否更吸引年轻的用户？

王伟：UC就是要做成一个普通老百姓都喜爱的互动娱乐"通讯"平台。而IM的意思是Instant Messenger，也就是大家所说的"即时通信"。现在，广大网民已不再停留在网上留留言，或者说瞎聊天。他们越来越急迫地需要这样一个平台，能够提供丰富多彩的内容的互动平台，而新浪UC正好满足广大普通老百姓的这一真正需求。

NVIDIA中国代表处在京成立

■本刊记者 龙猫



NVIDIA公司总裁兼CEO黄仁勋（中）与本刊记者合影

2005年6月21日，图形技术和数字媒体处理器厂商NVIDIA公司宣布设立在北京的代表处正式开业。新成立的代表处将负责中国地区的营销、客户服务和技术支持等工作，与NVIDIA在深圳、上海和香港现有的办事处及设计中心形成互补关系。NVIDIA公司创始人、总裁兼CEO黄仁勋和NVIDIA中国区销售总经理文振邦主持了开业仪式和记者招待会。

会上，NVIDIA还向与会者介绍了新一代GeForce 7800 GPU，并于次日正式发布。据称，此次7800在中国是全球最先发布的，相比美国早了几个小时。会后，黄仁勋就此次中国代表处成立等一系列问题接受了本刊记者的采访。

记者首先询问了中国代表处正式成立后，NVIDIA今后的市场策略和渠道等方面会和过去有怎样的不同。黄仁勋回答说，NVIDIA不会弱化原本的中国代理商和渠道商的重要性，此次中国代表处的成立主要是为了更便于和OEM厂商、国内PC厂商等合作伙伴建立更直接的合作关系。针对开业仪式上，NVIDIA展出的几款采用其图形芯片的手机产品。对此，黄仁勋表示，NVIDIA始终十分重视手机市场的发展。他认为，今后手机将向两个方向发展，50%的手机是只提供通话、信息等基本功能，而另外50%则是集音频、视频、游戏为一体的多媒体终端；今后手机一类的手持设备上的图像表现能力，将可能超过现在的电脑、电视等终端。全球手机市场的增长速度有目共睹，手机的市场保有量到今年年底将接近20亿部，即使只占领其中一部分，这个市场的规模也是巨大的。

对于NVIDIA新推出的GeForce 7系列GPU，首先引人注目的就是使用了一男一女两位形象代言人，而那位女代言人更采用了东方人的形象。对此，黄仁勋笑答，虽然这个形象并不是他亲自选定的，但许多人都说这个女孩非常像他的女儿。之所以选用东方人形象，主要是因为设计师们觉得亚洲女孩的形象比较美丽。此外他还透露，NVIDIA的设计师大多是女性，因此为7系列设计了一个看起来很像史莱克的男性角色——他说这就是这些女设计师们眼中典型的男性形象。

黄仁勋相信，游戏对电脑硬件发展起到了巨大的推动作用。他告诉我们，他有一次过生日的时候，他的女儿送了他一本食谱，因为她知道他喜欢烹饪；而他的儿子则送了他一部老的雅达利游戏机，因为他知道他对游戏的热爱。黄仁勋说，他当初创办NVIDIA很大程度上是为了更好地玩游戏。如果当初没有雅达利、没有任天堂、没有卡普空，也许就没有今天的NVIDIA。P

上市信息

戴尔推出低价激光打印机

2005年6月21日，戴尔公司宣布在中国市场推出面向家庭和中小型企业用户的激光打印机1100。该产品采用一键式控制面板设计，打印分辨率可达600×600，打印速度最高可达每分钟15页。1100可实现每月5000页纸的打印需求，同时配备了戴尔碳粉管理系统，用以监控碳粉和纸张的使用情况，并提供与戴尔网站的直接连接，方便用户进行续订。此外，还具备碳粉节省功能，以降低用户打印成本。**市场参考价：999元。碳粉售价：2000张/750元。**



精英推出PT880 Pro-A主板

精英电脑日前推出基于威盛（VIA）PT880 Pro芯片组的主板产品PT880 Pro-A，支持LGA775封装的P4及Celeron处理器。主板上还同时提供了PCI Express和AGP 8×两种显卡插槽，用户可根据自己的需要来选择搭配显卡。此外，双通道DDR和DDR2内存的支持，为用户控制构建系统成本提供了灵活选择。

富士康举行945主板发布会

2005年6月9日，富士康科技集团举行与Intel同步推出基于945芯片组的主板新品发布会，富士康高层悉数出席。大会还邀请到负责Intel全球硬件厂商项目业务的张伯廷先生到场致辞。富士康CSD事业处全球负责人袁贤明总经理表示，自去年4月推出主板品牌以来，PC零组件的市场推广战略上即偏重于主板；2005年也将以600万片的主板出货量，超出去年100万片出货量的5倍。

艾尔莎影雷者A620D上市

近日，艾尔莎（ELSA）科技股份有限公司面向学生群体推出了基于AGP规格总线的产品——影雷者A620D。采用NVIDIA的GeForce 6200显示核心，核心频率为350MHz，显存频率为500MHz；配合128MB大容量显存，可使包括《魔兽世界》在内的各种游戏流畅运行。**市场参考价：699元。**

佳都国际推出“方佳”品牌电脑

2005年6月8日，佳都国际在北京举行新闻发布会，正式宣布创立一个全新的电脑品牌“方佳电脑”，全面进军台式电脑产业，并现场展示了方佳最新的家用、商用全线产品。会上佳都国际正式发布了在品牌机市场的战略规划，提出了用一到两年的时间，使方佳电脑进军PC行业的前10名。此次佳都国际选择与AMD全面合作，新推出的全系列方佳电脑全部采用AMD处理器。

技嘉发布Intel 945/955系列新品

2005年6月14日，技嘉科技在北京正式发布了其Intel 945G、955X系列新品。此次新品峰会上推出的i-DN/A全新系列主板在各项配置上较以前产品均有较大突破，包括外频支持、内存支持、网络支持及技嘉特有的扩展供电系统。

三星发布2005年IT新品

■本刊记者 冰河

2005年6月16日，三星电子在北京朝阳区著名的艺术中心地区798工厂举办了2005年IT新品发布会。


三星北京分公司总经理白学明

本次发布会集中展示的产品主要是显示器和打印机，其主要的焦点集中在新品显示器，分为“数码”“影像”“人文”“宽广”4个主题。其中MP系列新品是体现“数码融合”的典型代表，其MagicTuner功能使显示器同时也是一台高清晰电视，并支持NTSC、PAL两种制式，可适应全球140多个国家和地区的收视环境。内置出色的多媒体音响系统，而且支持高端电视的PIP、PBP等功能，即使在不打开电脑主机的情况下，也可连接应用数码相机、数码摄像机。P系列产品则重点体现了三星在画面和色彩方面的技术优势。以173P+为例，其可视角度达178度（水平/垂直），对比度高达1500：1，灰阶响应时间达8ms（16.7M色），都创下了业界的最新纪录。MagicVision功能显示器为色弱者专门设计，通过显示器还原真实色彩，让色弱者看到在自然界中看不到的精彩世界。

而“宽广”主题的口号，与其说是产品的特色，不如说是三星对于未来显示器科技发展趋势的理念展示。目前液晶显示器的研发走的是技术与时尚完美结合的道路，已越来越多地带有消费类产品的特性。消费者对显示器的需求在向消费化、健康化、个性化的多元化方向发展，IT与家电的融合大潮已不可逆转。在此背景下，三星电子未来将更多地致力于大屏幕液晶显示器的应用拓展研发。显示器将不再仅仅是摆在案头上的一个配件，而将是卧室、客厅、厨房、交通、工作等场所无所不在的窗口。

三星的这次发布会不仅新品迭出，而且魔技家族也繁荣兴旺。不仅最初的五大魔技纷纷升级换代（MagicBright、MagicSpeed、MagicColor升级为“二代”，MagicTune升级到3.6版、MagicStand升级到更加柔若无骨、明眸善睐的三轴底座），去年底初次登场的MagicTuner和MagicContrast也引起人们的极大关注。此外，支持屏幕旋转的MagicRotation、支持屏幕局部加亮的MagicZone、具有强大网络功能的MagicNet和专为色弱人群设计的MagicVision四大新魔技也正式登场。P

作为技嘉的主要合作伙伴之一，Intel公司高层受邀参加了峰会并对此次新品发布会表示了良好祝愿。

索尼推出宽屏超轻薄笔记本

2005年6月10日，索尼在北京发布了VAIO FS2系列15.4英寸宽屏超轻薄笔记本电脑，包括VGN-FS28C和FS25C。VAIO FS2全系列搭载Sonoma平台，采用奔腾M或赛扬M处理器；拥有15英寸高清贵丽屏和Combo光驱，在影视编辑和欣赏、音频处理、大型软件应用等方面都有着出色的表现力。**市场参考价：VAIO VGN-FS28C/VGN-FS25C：13 888元/9888元。**

富士通发布S系列笔记本新品

2005年6月21日，富士通在北京发布了最新的S系列笔记本电脑LifeBook S6240和S7201。两款新品均采用英特尔Sonoma移动技术，配备AuthenTec TruePrint指纹识别技术。两款电脑均采用轻薄设计，S6240配备13.3英寸屏幕，重量1.65kg；S7201则采用14英寸屏幕设计，重量为1.75kg。除内置热插拔式可替换驱动器外，还配有支持双层刻录的DVD刻录机，方便用户随时备份数据。



惊鸿一瞥

经过数月的资源整合，北京中文之星和深科创联合，将于近期正式推出基于“密钥中文之星闪存盘”的“智能狂拼III.3”专业版，并进行免费终身升级。

XGI（图诚科技）针对暑期市场特别推出面向学生的绘虹V3显卡，以300元的优惠价格供应暑期市场。



近期较为活跃的几个病毒

诺飞（Worm.Nopir.c）。该病毒通过P2P软件传播，运行后会降低系统的安全属性、修改关联、禁止注册表管理器和任务管理器、关闭XP防火墙，并会尝试删除本机的媒体文件与RAR压缩文件。

男生之马（Troj.WHBoyPSW.a）。这是“武汉男生”作者制作的一个用于盗取《传奇》游戏密码、帐号的木马，会监视传奇客户端的存在与否，记录用户的帐号和密码，通过邮件把记录的信息发送出去。

本月重点关注的历史性病毒

7月19日，蠕虫病毒Worm.BAT911将发作。该病毒通过互联网或自我复制到其它未受感染的计算机上。如果计算机没有密码口令保护，它会以扩展名为.bat的文件形式进入C盘，从而锁定C盘的共享目录。

7月24日，蠕虫病毒阿芙伦(Worm.Avron.c)将发作。该该病毒感染系统时会修改注册表的启动项HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，使其在下次系统启动时仍能被激活。

7月25日，蠕虫病毒硬盘杀手（Worm.OpaSoft）将发作。该病毒通过网络传播，运行时将自我复制到系统目录下，并修改注册表，可在局域网内迅速传播。即便共享的文件夹设有密码，病毒也能访问。如果是WinNT系统，病毒则通过共享文件夹传播。

7月26日，文件型病毒Win95.CIH将发作。该病毒进入内存后，会截取Installable File System(IFS)以便感染所有扩展名为EXE的可执行文件。CIH只影响32位文件，因此只限于Win95/98系统。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。



加把火就熟了

■本刊记者 龙猫

今天看来，微软和上海联合投资有限公司合资成立美斯恩公司已经不算是新闻了——傻子也能想出来“美斯恩”这个听起来没创意的名字究竟是啥意思。这个“美斯恩”成立之后，各种或褒或贬或中立的报道立即见诸报端，其观点大多集中在：1.微软太不厚道，又搞不宣而战，先斩后奏的老把戏；2.中国的即时通信（IM）厂商要集体完蛋了，被微软盯上还能有个好？想想浏览器的前车之鉴吧；3.微软雷声大雨点小，且不说以QQ为首的国产IM厂商有着丰厚的基础用户群，就看微软MSN中文网站那糙样，还想当大尾巴狼？

其实从去年开始，MSN Messenger的边条上就出现了一系列包括购物、汽车、游戏等在内的小栏目，尽管当时其中有许多栏目都还无法访问，但这个看似寻常的举动却让人隐约嗅到一些山雨欲来的味道。而前些天登录MSN Messenger时突然开始出现的新闻导航也非常像QQ的弹出式新闻页面。微软这一切行为都仿佛在向中国用户们眉目传情：“我要来了哦，我真的要来了哦！”

按理说，微软的司马昭之心如此明显，国产厂商们早该做好了迎战准备，然而国内IM厂商的反应速度却实在慢得惊人。早在几年前，微软在MSN正式进入中国之前就通过捆绑Windows Messenger等渗透手段蚕食了不少国产IM的市场份额——当时QQ们为什么没想到以“垄断”的罪名告它一状？即使因为中国没有“反垄断法”，无法对其定罪，至少这样也能唤起一些看不惯微软的人们的同情和支持，在舆论上形成优势——中国IM们就这样一次又一次错过把MSN扼杀在摇篮里的机会，眼睁睁地看着它长大，慢慢侵占自己的地盘。

然而，不管怎么说，该来的还是来了。仔细想想，其实IM实在没什么技术含量。当年的OICQ（QQ）从ICQ身上看到商机，把ICQ现成的运营模式拿来用，省时又省力。尽管当时的“网络寻呼机”Bug巨多，还因为名称和专利等问题惹了一身官司，挡不住的却是国内用户强烈的沟通欲望——用户们可不管什么抄袭不抄袭、官司不官司的，这“网络寻呼机”可比打电话、发短信便宜多了。所谓“一招先，吃遍天”，QQ成功的最大原因无非是先入为主，最先拥有了庞大的用户群，这几乎可以套用到所有的IM发家史上。而当时号称全球IM老大的ICQ只恨自己脑筋太死，虽然要回了“OICQ”的“姓名权”，却因为当初没把本地化工作当回事，最后眼睁睁看着巨大的中国市场被QQ们占领。

看看所有混迹于中国市场的IM软件，论技术，其实谁也不比谁差，因为这东西本身就没有多高的技术含量，想做不好也不容易。今天市面上的IM有十几种，用户界面却基本只有两种类型：ICQ式和MSN式，当然也有两者都有的二尾子，比如QQ（TM），说好听点，这是照顾用户使用习惯；说难听点，这叫相互抄袭，没有创新能力，不晓得这样的厂商还有啥气吞山河的魄力。

下面不妨随便点评一下国内IM市场上的几款常用软件，看看它们的特点，面对微软这个外国狼又有什么优势。

ICQ：洋IM，最早的IM软件之一，食古不化的老家伙，不肯本地化，于是死在中国IM杂兵的乱刀之下，任你有百般武艺也架不住没兵带，没饭吃。

QQ：在中国市场的用户数量上占据绝对优势，占尽了先入为主的便宜，搞得许多人想离都离不开这个一串数字代表的身份号码。在这一点上QQ无疑是成功的，但其对赢利赚钱过于猴急招致许多用户不满，比如越来越贵的QQ秀。另外QQ.com上面的花边新闻也忒多了点——靠这个吸引点击率，也成了QQ特色之一。另外QQ为了摆脱自己的“娱乐本质”推出了和MSN如出一辙的TM，让用惯了QQ的我十分不习惯，连每个人谁是谁都认不出来，反而失去了自己的特点，感觉画虎不成反类犬。

UC：界面几乎和QQ一模一样，不知该说是亲切还是别的。我的UC上面共有好友99位，大体可划分为以下类型：1.加我为好友后聊上一两次，以后就再没上线过；2.和我聊得还不错，同我交换QQ或MSN后即转移平台；3.声讯台小姐，在得知我不会拨打她们给我的号码后，多半都立即将我踢进黑名单；4.经常在上面，且总能聊上几句的好友，目前并不多。当然，这些情况在多数IM平台上都存在，只是UC的用户基数相对较少，问题也就显得突出了。另外，新浪作为国内第一新闻网站还是能给UC带来正面影响的，但UC更应该做的是如何更好地利用这一优势资源。

泡泡：从界面到使用习惯都和MSN十分相似，而且同样可以用网易信箱直接注册，虽然创意不足，却至少保证为数不少的网易信箱用户可以成为它可靠的用户来源。不过前一段时间“加好友，送金币”的举措使泡泡广受恶评——凡是被别人加为好友的用户均可获赠一定数量的“金币”，于是无数人为了这些金币而疲于奔命，拼命加好友。我的泡泡好友里除了几个认识的朋友之外，其他全是这些人。另外，我始终不清楚那个“金币”是干嘛用的。

雅虎通：洋IM，好久不用了。别的不说，当初我想练练英语，想找几个洋人切磋切磋。不想搜索到的好友几乎全都是哭喊着“伴你疯狂一夜”“Come on baby”的洋妞，连一个能正常说话的都没有，让人深刻怀疑雅虎通主要面向的是怎样的用户群。

MSN：洋IM，狼。进入中国之前便凭借自己的商务外表赢得了许多用户的青睐，尤其是许多公司禁止使用QQ，却不禁MSN。当然，要在中国IM市场称王可绝没那么容易，除了扩容Hotmail信箱、推出一系列本土化服务外，MSN最需要做的还是拿出诚意，让用惯了QQ等IM的用户心甘情愿地投进自己的怀抱。然而，不得不说的是微软这次似乎并没有完全做好准备，MSN中文网站的水准完全无法与其英文网站相比。更令人匪夷所思的是，MSN中文网站的搜索引擎用的不是自己苦心经营的MSN Search，而是3721……

如果把今天的国内IM市场比作一口大锅，那么国产IM们是锅里的鱼，而微软则更乐于做锅下面那把火。鱼们互相吹嘘自己当年在辽阔大海中如何神勇，如何智慧，直至一言不合而相互诅咒、撕咬，搅得锅里腥风四起，火却乐了，因为这样水开的更快。

于是锅说：“还贫呢，再不想办法灭火就熟了！”P

Intel的中低端双核心平台
——i945主板评测

■晶合实验室 魔之左手

不久前我们曾在Intel 64位桌面系统评测中介绍i955X芯片组，作为面向高端应用的产品，955X主板的价格将会比较高昂，而真正在主流市场打拼的则是其同胞兄弟——新近发布的i945P/G芯片组。与915、925系列类似，本次发布的945和955芯片组在特性支持上的差异并不大，但针对各自的市场提供了一些功能。它们与双核心处理器、EM64技术共同组成的Anchor Creek平台将成为Intel未来的支柱产品。

945芯片组的开发代号为Lakeport，其对双核心处理器的支持只包括Pentium D，并不支持最高端的Pentium Extreme Edition，不过945芯片组比955X多提供了533MHz的外频选择（华硕955X主板的533MHz外频是主板提供的非标准外频），因此可支持Celeron J、P4 51X系列等中低端处理器。

945芯片组分为945P和945G两款，支持533/800/1066MHz处理器总线、EM64技术及DDR2 533/667内存。与955X相比，945系列产品不支持ECC内存和MPT（Memory Pipeline Technology，内存流水线优化技术），支持的最高内存容量也从后者的8GB缩减为4GB。945G内置的显示核心为Intel GMA950，核心频率从GMA900的333MHz提高到400MHz。

945芯片组配合ICH7南桥，新南桥支持SATA II规范，传输速度达到300MB/s，同时内置RAID、音频和网络控制单元也都进行了升级。和ICH6相比，ICH7拥有更多的版本，具体特性如下表。

Intel AMT技术： AMT（Active Management Technology，主动管理技术）是一种用于系统远程控制的技术，拥有硬件内置的操作界面，不依赖于操作系统，甚至可不用考虑软硬件状态，可在死机或关闭的系统上运行。通过开放的标准编程接口，第三方厂商可利用iAMT提供的远程操纵平台，编写各种为客户服务的程序。

外围接口	ICH7	ICH7DH	ICH7DO	ICH7DE	ICH7R
定位	主流PC市场	数字家庭娱乐电脑	商业用途	电脑/游戏玩家	RAID存储设备
PCI	6接口	6接口	6接口	6接口	6接口
PCI Express X1	4信道	6信道	4信道	6信道	6信道
串口ATA-300	4端口	4端口	4端口	4端口	4端口
Ultra ATA 100	1通道	1通道	1通道	1通道	1通道
RAID	X	RAID 0/1/10/X	RAID 5/0/1/10	RAID 0/1/10	
USB2.0	8端口	8端口	8端口	8端口	8端口
100BASE-TX MAC	✓	✓	✓	✓	✓
音频	HD Audio/AC'97	HD Audio/AC'97	HD Audio/AC'97	HD Audio/AC'97	HD Audio/AC'97
AMT	X	X	✓	✓	X
EnrgyLake	X	✓	X	X	X

ICH7系列所支持的Intel Matrix Storage Technology提供了对RAID 0/1/5/10的支持，通过Intel特定型号的网络控制芯片，ICH7系列中的某些型号还能提供iAMT网络管理功能。最为特别的是它拥有6个PCI-E通道的型号，可提供一个用于支持SLI的PCI-E X4接口（电气兼容PCI-E X16接口）

我们于第一时间拿到了精英PF5 Extreme和升技AL8这两款945主板样品，它们均采用了零售版包装，测试中非常稳定。

1.精英PF5 Extreme

厂商： 精英电脑（ECS）　**上市：** 2005年7月　**售价：** 1999元

附件： 说明书、快速安装指南、驱动光盘、信号线缆、外置恢复BIOS、前/后置扩展接口

推荐： 高级玩家、关注升级潜力的DIY爱好者

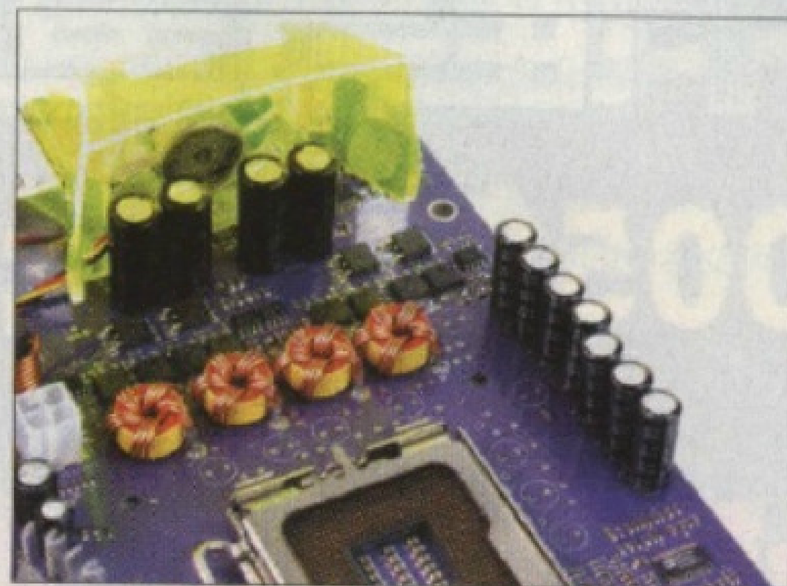
咨询电话： 010-82676888

炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★

作为精英Extreme系列的新成员，PF5采用了大量最新技术，它提供了精英最新的I.O.C.（Instant Overclocking Controller）动态超频技术，可与第二代ECSonic音速超频软件配合。主板提供的最高总线频率达1.2GHz，并提供了CPU、内存、PCI-E X16接口的频率及电压分项调节，以确保超频稳定性。主板背面I/O接口位置安装



处理器供电电路及背部风扇

COLORFUL 七彩虹

游戏显卡专家
COLORFUL.COM.CN



七彩虹GDDR2燃烧军团

掀起显存应用第二代升级

AGP8X

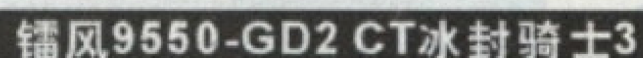




- 图形芯片：NVIDIA Geforce6200A GPU
- 显存规格：256M 64bit
- 显存类型：mBGA GDDR2
- 核心频率：350MHz
- 显存频率：700MHz
- 总线标准：AGP8X

天行6600-GD2 CT超频版

- 图形芯片：NVIDIA Geforce6600 GPU
- 显存规格：256M128bit
- 显存类型：mBGA GDDR2
- 核心频率：450MHz
- 显存频率：700MHz
- 总线标准：x16 PCI Express



- 图形芯片：ATI RADEON 9550 VPU
- 显存规格：256M 128bit
- 显存类型：mBGA GDDR2
- 核心频率：450MHz
- 显存频率：700MHz
- 总线标准：AGP8X



- 图形芯片：ATI RADEON X550 VPU
- 显存规格：256M 128bit
- 显存类型：mBGA GDDR2
- 核心频率：450MHz
- 显存频率：700MHz
- 总线标准：x16 PCI Express

*以上产品规格和形状仅供参考，请以实物为准。

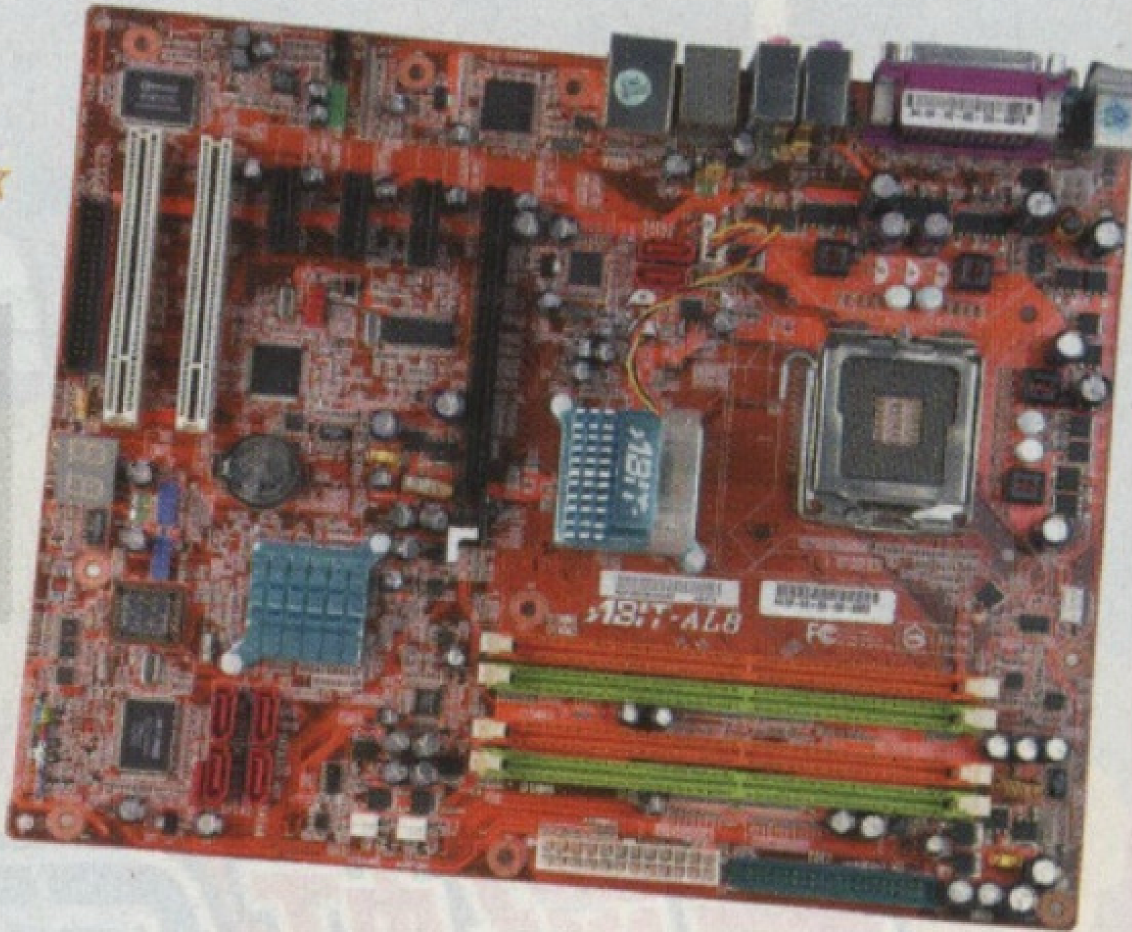
七彩虹科技发展有限公司 技术服务热线：8008305866 技术支持邮箱：support@seethru.com.cn 网址：http://www.qicaihong.com

了1个抽气风扇，辅助CPU及供电电路散热；为容纳体积更大的散热器，其供电电路中采用了卧式电容，并将电容尽量远离CPU接口。

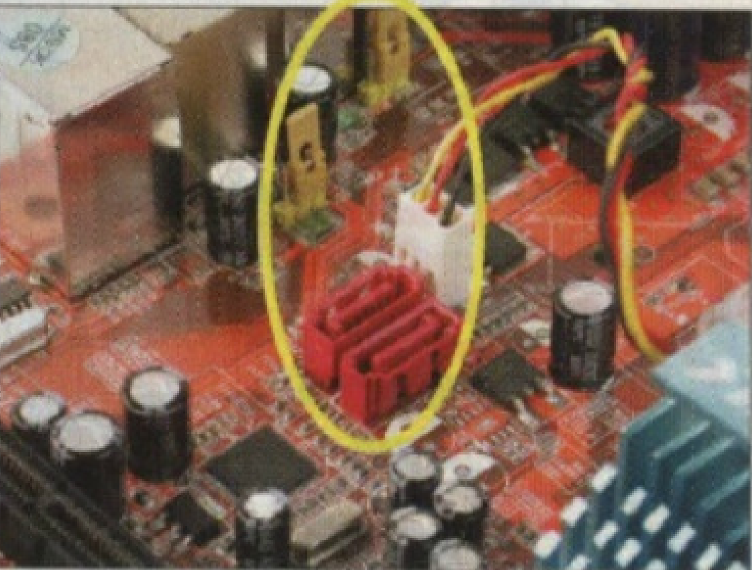
它采用915P北桥+ICH7R南桥芯片，提供了Matrix RAID功能，板载两条PCI-E X16插槽，支持SLI功能（精英称其为超级双绘图引擎核心技术，Scalable D.G.E.）。为保证系统的稳定运行，PF5在PCI-E X16主插槽旁增加了1个辅助供电接口。PF5还提供了千兆/百兆双网卡、板载IEEE 1394a控制芯片，而增加的SATA控制芯片使其SATA接口达到了6个，可满足高端用户的需求，其I/O接口中提供了两个SPDIF光纤接口和4针IEEE 1394接口。此外，PF5还提供了Extreme系列主板特有的PCI-Extreme插槽、外接式双BIOS芯片和前/后置两用扩展面板等配置。

2.升技AL8

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★☆



厂商： 升技电脑（ABIT）　**上市：** 2005年7月　**售价：** 2399元
附件： 说明书、快速安装指南、驱动光盘、信号线缆
推荐： 高级玩家，关注升级潜力的DIY爱好者
咨询电话： 010-65179100


板载Silicon Image SATA控制器及接口，背后是两个USB-Power跳线

升技AL8主板采用945P+ICH7R芯片组，支持升技μGuru技术，结合升技EQ、OC Guru、FlashMenu与BlackBox，组成了强大易用的软硬件控制环境，使主板性能与稳定性达到更佳的状态。升技OC Guru和AutoDrive软件提供了自动超速、电压及风扇设置等功能，可根据应用环境自动进行超频设置。

AL8的ICH7R南桥提供了6个PCI-E通道，但没有提供SLI，而是提供了3个PCI-E X1接口；主板集成千兆网卡和IEEE 1394控制器。主板背面提供了2个SPDIF光纤接口，两个USB接口装置后部带有USB-Power跳线，在不需要时可停止USB供电。

升技AL8采用4相处理器供电电路，并将其设计为半围绕方式，布局较松散，有利于散热，同时其背面有大量的镀锡散热条，以应对超频和使用双核心处理器时带来的高发热量。

测试中我们采用P4 EE 3.73GHz处理器（外频1066MHz，512kB L2 Cache，2MB L3 Cache）、Kingston DDR2 533内存512MB×2，迈拓MaXLineⅢ硬盘（7B250S），显卡为ATI原厂RADEON X800 PCI-E（R430）；操作系统采用英文专业版Windows XP+SP1，安装Intel芯片组驱动7.0.0.1025，ATI催化剂驱动5.6版。

由于升技AL8的默认外频较高，因此大部分测试项目略占优势。在测试中我们尝试打开精英PF5的自动超频选项，发现此时CPU外频达到1140MHz，主频接近4.0GHz，处理器和内存性能都有明显提升，同时保持了很好的稳定性，CPU温度的提升也并不明显。

项目		精英PF5	升技AL8
默认外频（MHz）		1066	1088
CPU实际频率（MHz）		3730	3809
SisoftSandra Pro 2005 SR1			
CPU得分	Dhrystone ALU	10995	11164
	Whetstone FPU/iSSE2	4571/7734	4646/7860
CPU多媒体得分	Integer X8 iSSE2	26776	27403
	Float-Point X4 iSSE2	35503	36319
内存测试	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	5963	6089
	内存带宽Float Buffered iSSE2 Bandwidth（MB/s）	5941	6062
PCMark04 1.20	总分	5820	5941
	CPU	5755	5889
Business Winstone 2004		24.3	23.6
Content Creation Winstone 2004		35.3	35.9
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	36	35
视频压缩时间（秒）	FlaskMpeg 0.7.8.39+Divx 5.2.1	75	73
MP3压缩时间（秒）	Lame 3.97	31	31
3DMark03 V360	1024X768/32bit	10213	10270
3DMark05 V1.20	1024X768/32bit	4496	4487
DOOM3 demo1	低画质640X480	110.8	113.2
	高画质1024X768	79.2	79.8
Half-Life2 C17	640X480	59.19	60.58
	1024X768	58.39	60.19





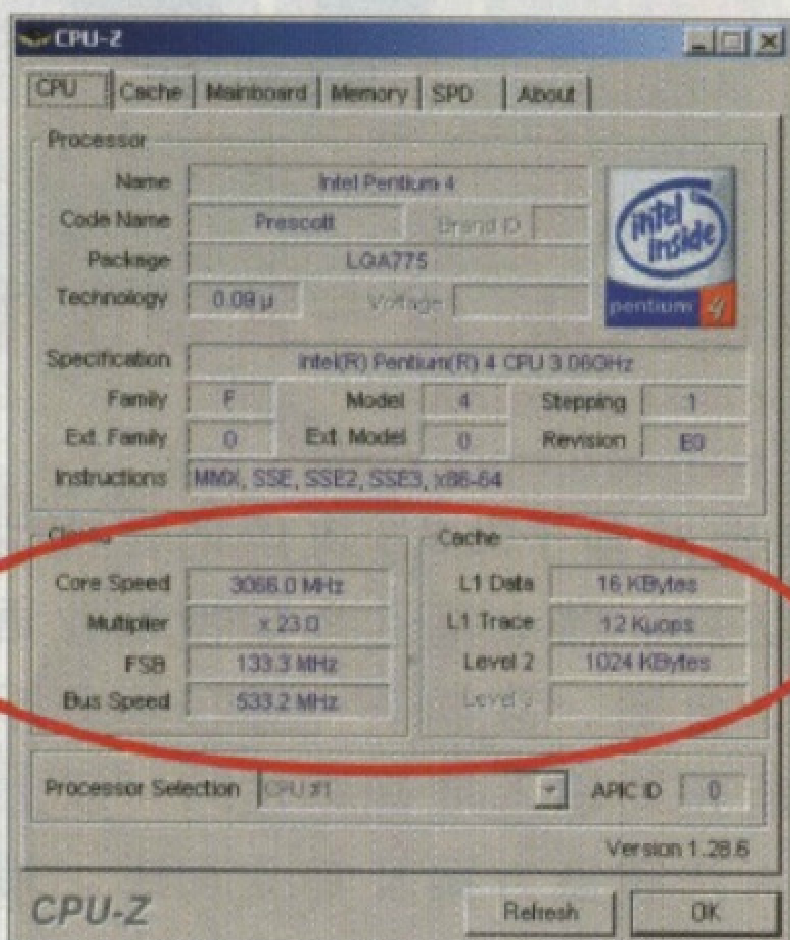
作为面向主流的产品，精英PF5的豪华和升技AL8的平实，反映出945芯片组的配置灵活性。从目前的发展看，尽管在目前阶段915主板已足以应付国内玩家的需要，且价格仍将决定用户的取向（毕竟915主板已降到了相当令用户动心的价位），但关注升级潜力的用户还是会对945主板的众多新特性产生不小的兴趣。

64位P4上阵——惠普Pavilion W5167cl家用电脑

■晶合实验室 魔之左手



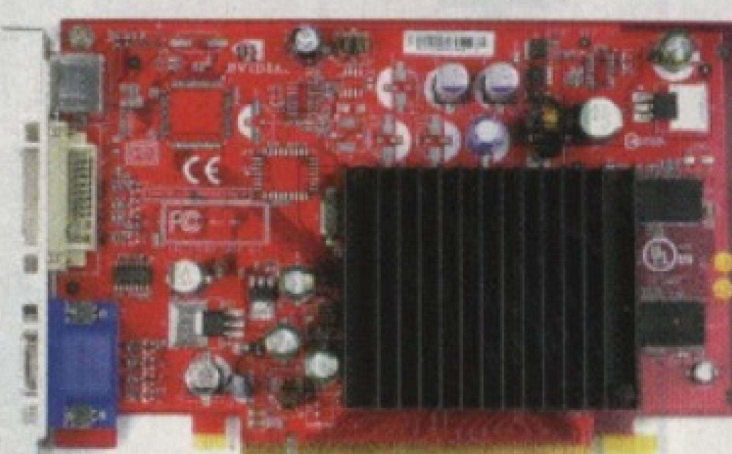
厂商： 惠普（HP） **上市：** 2005年6月 **售价：** 7999元（配17英寸LCD）
附件： 说明书、驱动及恢复光盘、音频视频信号线、电源线
推荐： 家庭办公娱乐用户、初级玩家
咨询电话： 800-820-2255



Intel P4 519K处理器信息

曾经相当遥远的64位桌面运算时代正快速地向我们走来。PC厂商当然不会对64位大潮坐视不管，惠普近期就在国内市场中投放了新的“畅游人”Pavilion W5167cl。

从外形上看，这款产品与我们之前评测过的畅游人w5086cn完全一样，顶部的多功能拉盖舱、前置多功能读卡器，中下部的移动硬盘盒和前置接口等配置一应俱全。在内部设计方面，尽管机箱容积并不算大，但通过精心的布线，其内部空间仍显得相当宽敞。它采用无风扇显卡和自动变速的处理器与机箱风扇，运行时相当安静，只是开机瞬间风扇会全速运转数秒，此时有短暂的明显噪声。配件方面惠普W5167cl仍然选择了大厂产品，采用GeForce 6200TC显卡和Combo光驱，其他大部分配件和显示器都与w5086cn一样，不再赘述，可参考本刊2005年第8期新品评测。


微星NX6200TC-TD64ES显卡板载64MB缓存，在6200TC系列中性能相对还不错

配件	厂商	型号	具体规格
处理器	Intel	P4 519K	LGA 775接口、3.06GHz、533MHz前端总线、1MB二级缓存
主板	华硕	PTGD1-LA	i915P+ICH6南北桥
硬盘	三星	SP1614C	SATA接口、7200r/m、单碟80GB、8MB缓存
显卡	微星	NX6200TC-TD64ES	PCI-E X16接口、256MB显存（板载64MB）、核心/显存频率 350/500MHz
内存	Micron	MT8VDDT3264AG-40BGB	256MB DDR400X2
光驱	建兴	Combo SOHC-4832K	48X/32X CD-R/CD-RW写、48X/16X CD/DVD-ROM读
显示器	惠普	Vs17	17英寸LCD
电源	Bestec	ATX-300-12Z	最大功率300W

这款产品采用的P4 519K处理器是面向中端市场的，采用Prescott（1MB二级缓存）核心，支持Intel的64位扩展技术，但前端总线降低为533MHz，定位略低于我们之前评测过的P4 6XX系列，估计将主要提供给OEM市场。

测试成绩表

测试环境		Windows XP 32位版+SP2	Windows XP 64位版+SP1
Business Winstone 2004		21.0	N/A
Content Creation Winstone 2004		26.4	N/A
视频压缩FlaskMpeg 0.78.13（秒）	DivX 5.2.1	106	105
3DMark03 V360得分	1024X768/32bit	2734	2503
3DMark05 V1.20得分	1024X768/32bit	1223	1107
DOOM3 demo1	低画质640X480	43.5	42.6
	高画质1024X768	19.8	19.3
Half-Life2 Canals场景	高画质1024X768	29.31	28.54
	高画质640X480	59.48	55.97
Minigzip（最大压缩比，秒）	Minigzip32压缩时间	10.719	10.718
	Minigzip64压缩时间	N/A	6.312

测试中，我们安装Windows XP英文专业版+SP2和Windows XP 64位版+SP1，Intel芯片组驱动6.0.3.1007和NVIDIA公版驱动71.84。





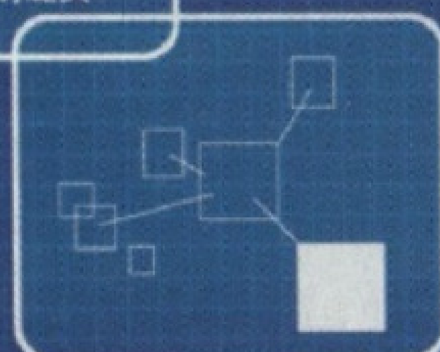
作为一款面向中端市场的64位家用电脑，惠普W5167cl的价格很让人动心，尽管配置和功能并不出彩，但相当均衡实用。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

HITACHI
Inspire the Next

日立「引领」硬盘科技

世界第一款7200转的笔记本硬盘



60G大容量
7200转转速
飞米（纳米的十万分之一）级别磁头

飞米滑撬技术有效电源管理

低耗电
快速数据处理
电池使用时间长



日立台式机硬盘系列：

- 秉承日立硬盘50年的研发及制造经验
- 延续3800多项专利的技术优势
- 行业领先出色性能
- 系统更稳定 / 数据更安全
- 更快数据读取速度
- 超静音运行

3 年质保







Hitachi Global Storage Technologies
日立硬盘授权总代理

联讯科技有限公司
香港 (852) 2391 9029
上海 (021) 6473 9599
深圳 (0755)8239 1238

新天下科技有限公司
北京 (010) 8269 8520
上海 (021) 6256 9980
深圳 (0755)8471 0186
沈阳 (024) 8399 2106
武汉 (027) 5970 6360

讯宜国际股份有限公司
香港 (852) 3110 1365
上海 (021) 5426 1515
深圳 (0755)8328 3675

香港展慕国际股份有限公司
香港 (852) 2764 3830
中国 800 820 0316

威健实业国际有限公司
深圳 (0755)8294 3322
上海 (021) 6456 8989
北京 (010) 6212 8866
广州 (020) 3847 3287

欲了解更多日立硬盘产品信息请访问：http://www.h tachigst.com/portal/site/cn



4ms游戏至尊——明基FP71V液晶显示器

■晶合实验室 小虫

厂商： 明基电通（BenQ） **上市：** 2005年6月 **售价：** 2799元
附件： 驱动光盘、合格证/三包卡、快速安装指南、D-Sub/DVI线、音频线、20元滚石YOYO图铃卡
推荐： 对LCD响应时间要求很高的高端游戏玩家
咨询电话： 010-88516888

2005年5月底，继“金属男人”系列液晶显示器之后，明基又推出了全新的“游戏狂人”系列LCD，包括已发布的FP71E+、71V+、91V+、91E，加上新增的FP71V（17英寸）和FP91V（19英寸）共6款。FP71V/91V均拥有4毫秒灰阶响应指标，而FP71V则是第一款17英寸的4毫秒灰阶响应应产品。（图1）



图1

游戏狂人系列LCD具有快速GTG响应、Senseye神彩技术、DVI接口、多媒体音箱、超窄边框、幻彩冷光灯、TCO'03安规认证七大特性，明基把这些特性和古龙小说《七种武器》中的拳头、离别钩、霸王枪、碧玉刀、多情环、长生剑和孔雀翎七种武器对应起来，虽有些牵强（威力没有那么大），但也算颇具创意。FP71V是FP71V+的升级版（这种编号方式似乎不合常规），外观及大部分指标均与后者相同，但灰阶响应时间由5毫秒提升到4毫秒，而典型亮度值由400cd/m²降到300cd/m²。FP71V采用6位LCD面板，上下/左右可视角度均为160°、对比度（典型值）500：1，实测净重4.8kg。

FP71V沿袭了明基FP系列的外形特点，但细节有所改动。它采用前银后黑（包括底座）的搭配，色调对比强烈；内置变压器的背部仍不显臃肿，正面左/右和上部边框很窄（实测宽度分别为16和17mm），而集成音箱的下边框宽度很大，中间部位隆起，显得很有立体感（图2）。

4毫秒灰阶响应是FP17V的重要卖点，而其典型全程黑白响应时间也仅为8毫秒。在FPS游戏中，单纯凭借视觉很难看出4毫秒灰阶响应的优势，因为主流的8毫秒整体响应LCD已足够优秀。但一旦进入游戏，FP17V就会令人忘记“液晶”的存在，以往的LCD或多或少都有“延迟”的阻碍感，令人不能完全投入游戏中。在定位、瞄准方面，FP17V也不会因为延迟带来失误，一些需要精准定位的武器性能可完全发挥。FP17V和CRT显示器游戏效果的区别主要体现在动态烟雾的表现上，它还存在类似牛顿环（扫描仪中常见的不规则环状干扰图案）的干扰，仍不够逼真。视频回放则更强烈地体现了这一特点，尽管看不到任何“拖尾”，但整体画面效果和CRT相比有杂点干扰，显得不够通透、干净。



图2

FP17V的色彩一致性较好，样机左上角偏蓝右下角偏红，但并不严重；视线偏离45°左右能观察到较明显的亮度和色彩变化。其亮度和对比度值都很高，对比度只要设置到42%左右即可。在DisplayMate的“强度范围检验”测试中，对比度调到100%时高光中间一块仍未消失，调到0时暗部中间一块仍可看到，说明FP17V的对比度表现属中上水平，且上下两端较平均；亮度调到75%左右，在“黑标准校正”测试中，保持背景为黑时可勉强观察到第“10”阶（最黑处为“1”），说明暗部细节方面存在不足。

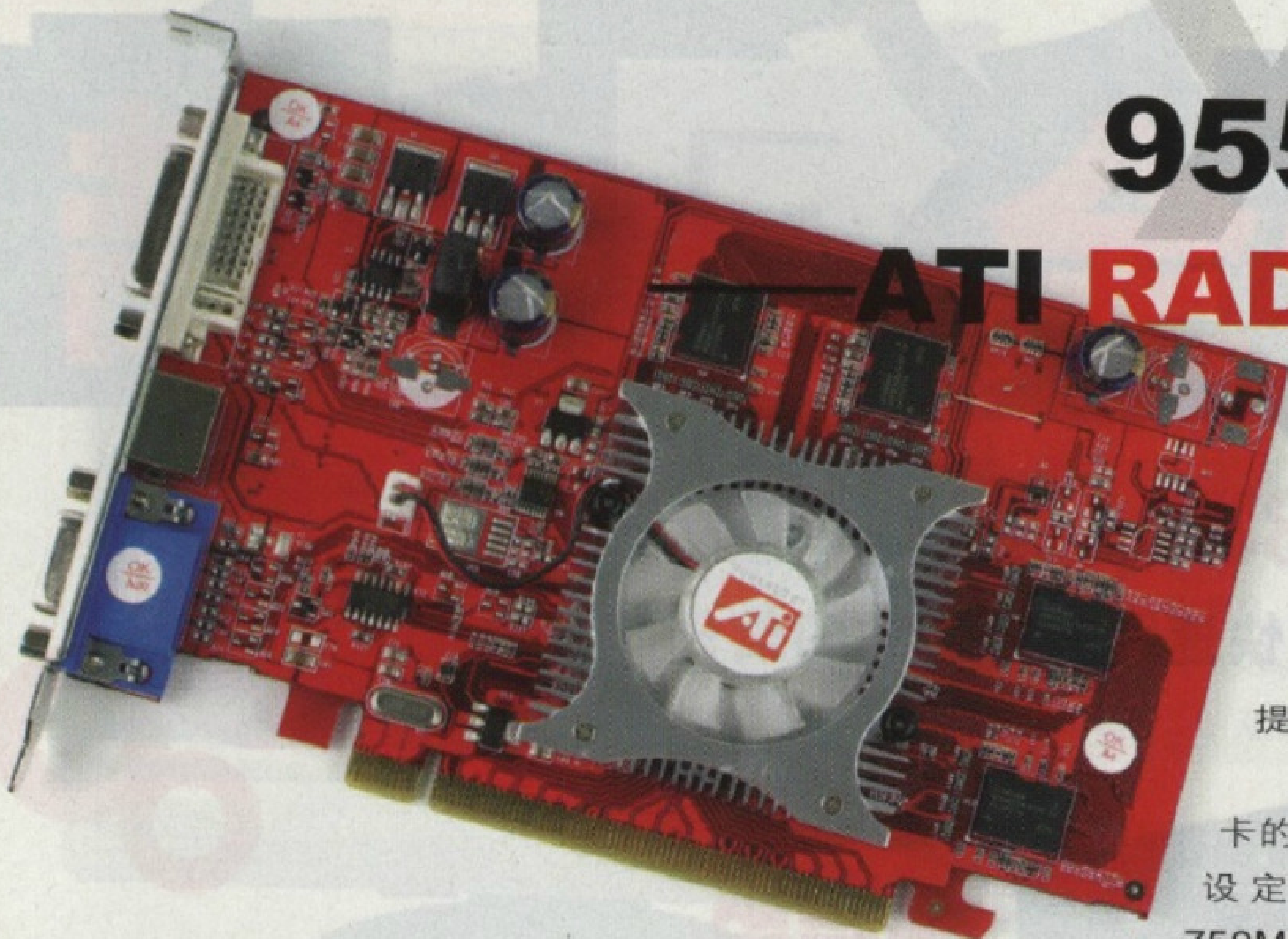
FP17V在日常办公、上网方面的表现相当好，即使快速拖动窗口也不会观察到任何拖尾和类似呼吸效应的抖动。值得一提的是，它的内置音箱效果很出色，完全可满足日常办公需求。



FP17V很明显是一款专为游戏玩家度身订做的LCD，极速的灰阶响应速度几乎彻底消除了延迟的影响，真正达到可与CRT显示器抗衡的水平。在2D显示方面，FP17V表现中规中矩，不如在游戏中表现出色。作为一款很有特色的新品，FP17V以不到2800元的低价上市，对游戏玩家来说还是很有吸引力的。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★



9550继承者登场
——ATI RADEON X550显卡

■晶合实验室 魔之左手

厂商： ATI　　**上市：** 2005年7月
售价： 699元（第三方厂商显卡参考价）　　**附件：** 不详
推荐： 准备转向PCI-E平台的初级玩家和家庭用户
咨询电话： 暂无（公版样卡，非卖品）

目前市场上的各种显卡层出不穷，ATI和NVIDIA为争夺市场资源，不断细分市场，完善其产品线。随着PCI-E平台市场的逐渐升温，在挑选PCI-E显卡时，很多用户特别是初级玩家会发现缺乏适合自己的显卡——RADEON X300等入门产品的3D性能不足以满足目前游戏的最低要求，RADEON X700的价格则仍在千元左右。ATI同样注意到在国内市场中缺乏一款千元以下，具有一定3D游戏性能的PCI-E显卡，就像AGP显卡市场中的RADEON 9550一样适合初级玩家，因此推出了RADEON X550作为RADEON 9550的继承者，以高性价比争夺PCI-E市场。



图1

RADEON X550的核心仍然是RV370（图1），和RADEON X300一样，可以看做后者的高频版；它拥有4个像素渲染通道和2个顶点渲染单元，支持DirectX 9，支持SmartShader 2.0及SmoothVision 2.1 3D图像优化模式、HyperZ III视频优化技术等。

我们从ATI拿到了一款公版RADEON X550样卡，其PCB设计非常简练（图2），板上仅有3个立式电容，1个线圈和一定数量的贴片元件。这款显卡正反面共安装8颗英飞凌2.8ns DDR2显存（图3），显存位宽128bit，总容量256MB，它提供了S-Sub VGA、DVI和S-VIDEO输出接口。

图2

RADEON X550样卡的核心/显存默认频率设定为450MHz/750MHz，我们发现显存频率已超过了2.8ns显存的标准频率，因此其超频能力已比较有限了，相对来说核心频率的余量要大得多，可轻易超至525MHz。在测试中我们采用了P4 560处理器、升技AG8主板（i915芯片组）、Kingmax DDR400内存256MB×2，操作系统为英文Windows XP+SP1，安装Intel芯片组驱动7.0.0.1025，显卡驱动为ATI催化剂5.6版。

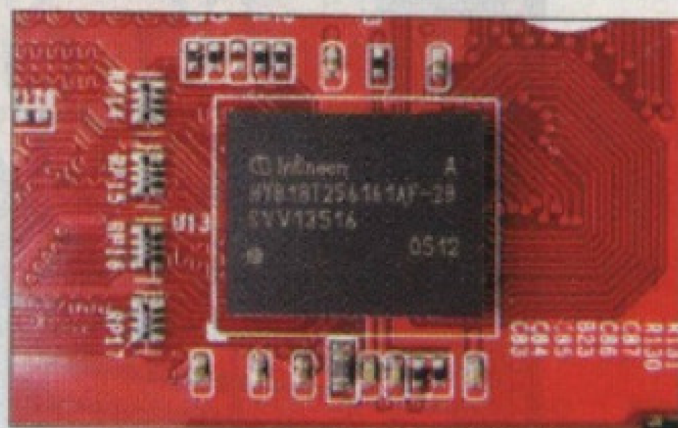


图3

RADEON X550的性能已远远超过了同样核心的RADEON X300，在某些项目中甚至接近900元价位的GeForce 6600；但在DOOM3、Half-Life2等对显卡性能要求较苛刻的游戏中，其测试成绩仍不太令人满意，仅仅达到了能玩的程度。如采用更主规格的显存，X550的性能应当还有进一步提升的空间。

项目	445.50/752MHz	超频525/752MHz
3DMark03 3.60 总分		
1024X768	4200	4547
1280X1024	2994	N/A
3DMark05 1.20总分		
1024X768	2051	2255
1280X1024	1527	N/A
单纹理贴图(M TeXels/s)	1189.0	1210.8
多重纹理贴图(M TeXels/s)	1793.3	2105.3
AquaMark3 总分		
1024X768	31.20	35.02
1280X1024	23.35	N/A
DOOM3 Demo1, fps		
800X600	40.4	N/A
1024X768	27.4	30.4
Half-Life2, fps		
1024X768	51.80	59.94
1280X1024	34.22	N/A



尽管没有特别强大的3D性能，但RADEON X550的表现远远好于之前的入门级PCI-E显卡，足以应付一些较为初级的3D游戏、网络游戏，对资金有限的初级玩家和家庭娱乐用户而言非常有吸引力。它的定位与AGP平台上的RADEON 9550非常类似，相信它与前者一样，将在市场中得到非常好的反响。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

BenQ

买BenQ液晶显示器
得刮刮卡，赢五月天代言
BenQ MP3手机Qube
共计
50部
刮出你的潘多拉魔盒

液晶齐动员



买BenQ液晶显示器
加39元即可换购
五月天限量版休闲挎包
得到你的潮人酷装备



激情共赏"五月天"



买BenQ液晶显示器
开箱就送价值
30元
五月天图铃卡
赶快狂热下载吧

礼品图片仅供参考，请以实物为准。

活动时间：
2005年6月25日始至8月16日止。

活动内容：

1. 从即日起，凡购买BenQ液晶显示器系列产品，均可获得刮刮卡一张。将刮刮卡奖区刮开，凡出现有"五月天"字样，则表示您已中奖。奖品为价值3288元的"五月天"所代言的BenQ MP3手机Qube，全部活动共计送出50部。领奖办法见刮刮卡背面。
2. 从即日起，凡购买BenQ液晶显示器系列产品，均可获得价值30元的"五月天"图铃卡一张。
3. 从即日起，凡购买BenQ液晶显示器系列产品，均可加39元换购价值为128元的"五月天"限量版休闲挎包一个。

明基电通信息技术有限公司保留对本活动所有细节的最终解释权。

注册成BenQ产品俱乐部会员，就有机会获得LCD、Joybee MP3、DSC等奖品，
详情请登陆http://ad.benq.com.cn/events/register 查询。

售前产品咨询：400-888-0666（未开通地区请拨0512-6807-3500）售后技术支持：0512-6807-3200

BenQ
享受快乐科技

你有病！——关于“戒网瘾”的东邪西毒

■本刊记者 冰河
题头摄影 Jin

古典经济学的奠基人亚当·斯密曾经指出，任何事物的社会经济价值属性一旦被发掘出来之后，就会随着“商人的眼光而流行起来”，所带来的社会负面效应也会成倍地被放大。不过这仅仅是初级发展阶段的现象，随着社会管理机构的管制介入，经济效益和社会效益将会趋向一个平衡点，最终取得二者效益的共同最大化。斯密先生曾经以烟草为例讲解：烟草流行的初期为社会带来了巨大的消费和税收，并成为时尚的象征。但随之而来的是人们身体上、心理上的种种疾患，以及更多的火灾、殴斗等。使得荷兰、葡萄牙政府曾经下令禁绝烟草的贸易，罗马教廷也将吸烟列为“不道德的罪行”。不过烟草的经济价值已经被发掘出来，想要根绝是很难做到的事情，取而代之的是黑市交易、地下制烟、私下吸烟的出现。最终社会采取了温和的管制方式如对烟草课以重税、烟草专卖、禁止公共场合吸烟、宣传吸烟危害等，但并没有强制禁止。烟草依然是社会上最重要的消费品之一。斯密先生曾精辟地指出：“欲望，只有人的欲望，才是决定一个事物是否具有社会存在价值的根本因素。管理者所能采取的最好办法，就是控制人们欲望释放的规模与方式。”

古典经济学已经不再是人们思考社会管理体制的唯一真理，但是亚当·斯密的见解仍然揭示当今社会诸多冲突现象的本质。2005年中互联网世界的焦点不再是声色犬马、光怪陆离、网络英雄，对网络的质疑在很长一段时间内成为媒体上充斥的主流声音。而现在的网络和过去的烟草也的确有很多相似之处。只是恐怕斯密先生没有预想到后来的商业社会能发展到何种地步。正如美国经济学家“乌鸦嘴”克鲁格曼尖刻的话语：“危机对于现在的企业未必是坏事，处理得当反而会带来更大的效益。相信我，只要事情没有糟糕到巴林银行或者安龙公司那样不可收拾的地步，总裁们总有办法渡过难关，并借助对危机的处理提升企业的正面形象和销售额。即使真的完蛋了，产业链中也会有更多的受益者，公关公司、投资银行、心理医生们正等着从残局中发一笔横财呢。”

对网络负面效益的质疑其实是一件好事，它说明了大众逐渐从初期的狂热中清醒过来，更客观地认识这个新生事物的本质。不过仅仅有质疑，并不说明事情正在转向良性的发展。按照克鲁格曼教授悲观的观点，质疑可能反而带来更多的危险，负面效应一旦可以带来新的利润，那么负面效应是否能够得到控制就变得不再重要，重要的是能够怎样更多地从其中获得最大化的利润。危机造就了新的需求，那么危机被扼杀就意味着一个新的市场的毁灭。结果是危机越严重越好，这样才有

横财可发。正如吸烟带来的口香糖、漱口水、肺癌特效药、花圈寿衣店以及火葬场的生意兴隆，他们未必愿意看到禁止吸烟的法律出现。

对于教授的观点曾经有学生在课堂上也提出质疑：危机所带来的经济效益和它本身的社会负面影响孰轻孰重，怎么衡量呢？凭什么就断定事情一定会向着糟糕的方向转化？教授微笑着回答了他的问题。


成瘾控制中心其实并不在这座巍峨的大楼里

“感谢上帝赐予你的良知，不过对于现在的社会来说这往往不是个问题。经济效益是属于谁的呢？是私有的企业；而社会负面影响是谁买单呢？是社会全体大众。社会公众成本的增加和私有企业收益的增加，这不是能够在同一张损益表里面简单比较的问题。”

也许克鲁格曼教授的观点尚有漏洞，也许他的态度很悲观，不过我们的老祖宗早就说过：

生于忧患，死于安乐。

1.一二三四瘾必治

在采访之前，记者仔细整理了积累的资料，发现已经见诸报端的从事网瘾戒除帮助的主要有以下一些机构和个人：

西安一家名为“阳虎青少年素质拓展有限公司”的民营企业。

成都“青少年戒除网瘾基地”。

江苏淮安“徐向洋行走学校”。

武汉心动力教育研究中心“挽救网瘾少年特训营”。

中科院心理研究所心理咨询中心“北京市青少年网络依赖戒除虹计划”。

北京军区总医院成瘾医疗治疗中心。

武汉陶宏开教授各地巡回治疗咨询讲座。

除了上述团体和个人外，浙江宁波也曾经有机构试图借助药物封闭治疗戒除网瘾，但据患者反映，接受药物治疗后不但对上网没了兴趣，还对其他事情也变得不感兴趣，最终该行为暂停。而成都、长沙、徐州等地也有报道治疗网瘾的事例，由于手段过于简单粗暴，被当地公安部门中止。

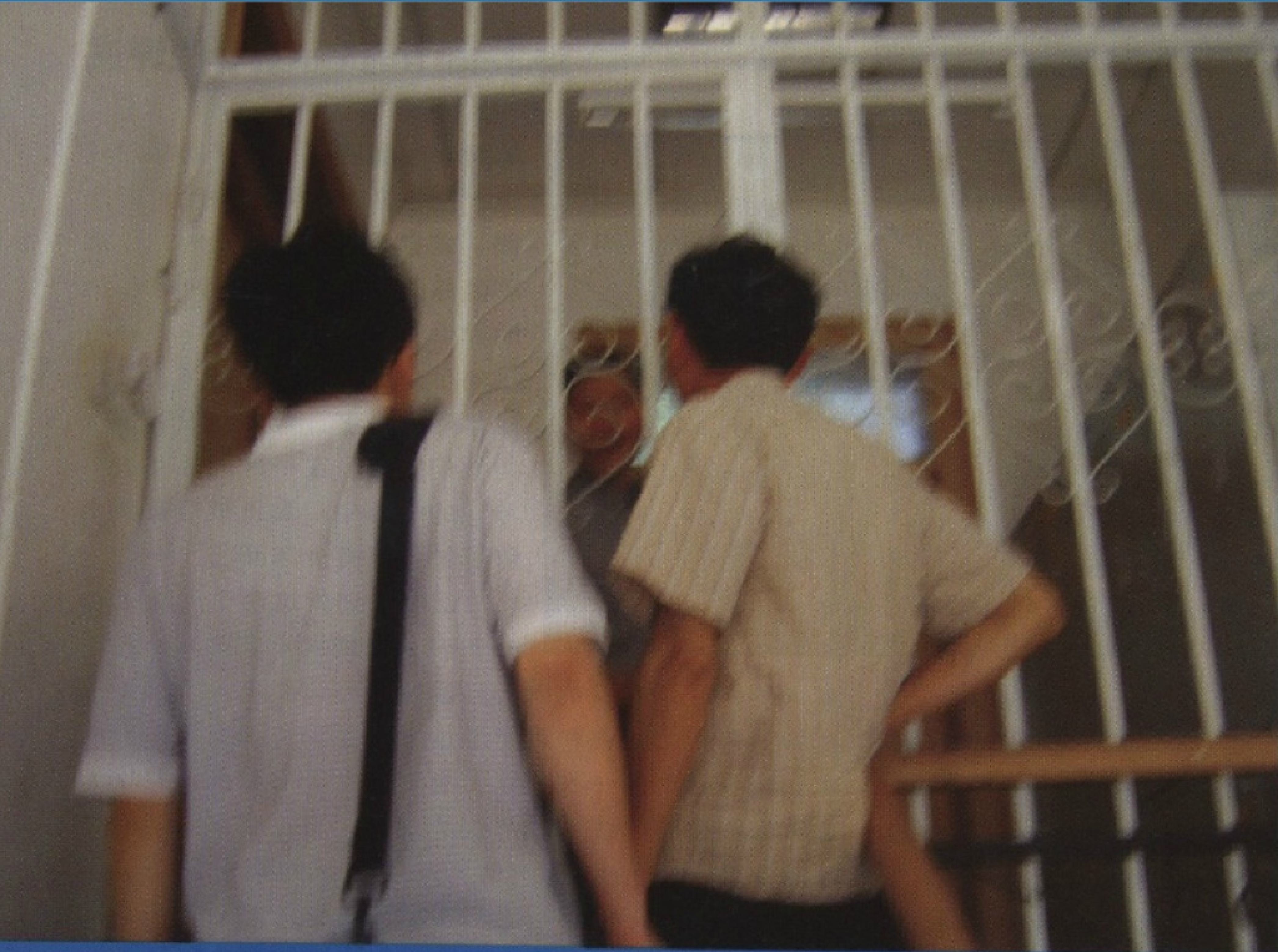
根据记者收集的材料，现有机构和个人对于脱离网瘾的处理方法主要为药物治疗、心理辅导、封闭环境等。通过对这些材料的集中整理，可以看到现阶段网瘾治疗行为主要有两个特点：首先没有统一通用的方案，治疗帮助手段各异。对于如何判定是否上网成瘾虽然有个国际通行的标准，但往往是“疑似患者”的家长或周围朋友通过其平时表现自行判定，通过各种方法将其送至相关机构进行诊断治疗，至于治疗效果，到底如何也只有当事人自己才了解。其次治疗对象多针对未成年人，成年网瘾患者能获得的帮助相对较少。无论是影响最大的陶宏开教授，或者是看上去最正规的北京军区总医院，以及各地形形色色的救治机构，都将注意力更多地投向了未成年人网瘾群体。至于成年网瘾患者，也许是没有家长为他们哭诉，在一片“救助青少年”的喧嚣中，真正被摆在聚光灯下的，只有少年而已。

记者计划就这两个问题采访一下有关权威人士。这方面名气最大的莫过于武汉的陶宏开教授，可惜他老人家穷于应付四处传来的咨询和讲座邀请，神龙见首不见尾。虽然本刊记者参加的一次会议上意外见到了陶教授当着盛大总裁唐骏痛陈网络游戏危害的场面，可惜会议结束陶教授就在主办方的簇拥中匆匆离场，未能取得采访的机会。我们只能通过市场上热卖的一本关于陶教授事迹的图书，来了解他对于拯救青少年于网络的真知灼见。

中科院心理研究所心理咨询中心的高文斌博士年初曾经接受过本刊采访，对于第一个问题，他坦承这是目前所有网络成瘾救治行为中存在的普遍现象，因为互联网对于全世界都是新出现不久的事物，网络成瘾在国外判定与救治比中国也早不了几年，诊疗方案方法仍旧在探索积累中。所以出现方法各异的局面是正常的，这是因为各自的知识背景不同。例如陶宏开教授是教育家，又是心理学家，所以他更倚重心理辅导的力量；而陶然主任作为专业医生，则倾向于采取药物治疗和心理辅助的综合方法。高博士透露，目前心理研究所主持进行的“北京市青少年网络依赖戒除虹计划”，也会采取一些药物治疗的辅助手段，以镇静类药物为主，增强患者的睡眠质量。最主要的还是借助心理辅导的方法。但对于记者提出的采访网瘾患者的要求，高博士表示这需要取得网瘾患者方面同意。直到截稿为止，都未能取得肯定的答复。

对于第二个问题，高文斌博士表示原因比较复杂。网络成瘾对于未成年人的危害更加严重，这是一个主要原因。未成年人的世界观价值观尚未形成，长期脱离实际社会生活，沉迷于网络容易造成性格发育上的缺陷，对个人和社会的未来都有很严重的影响。此外，“脱


幽静的小楼、隐秘的入口


二楼咨询中心的大铁门前，老伯抢在记者之前按下了门铃

“按照您的描述，我们可以初步判断他是一个网瘾患者。当然现在还不能下结论，需要请他来做一个简单的心理测试，根据结果才能下结论。因为有时也会出现前来诊治的患者不是心理有问题，而是精神有问题的例子，这个不是我们成瘾控制中心诊疗的范围，需要送往安定医院（北京的精神疾患专科医院）了。”柏医生的回答非常专业严谨。

“那么这个治疗是怎样的呢？需要花多少钱？”老伯直接问出了我们想要说的问题。

“目前是15天封闭治疗，花费在4000～6000元。这个过程中我们将会采用药物治疗、心理治疗、物理治疗3种手段综合进行。药物是用于调节患者内分泌，恢复其紊乱的生理节律；物理治疗是采用类似中医针灸手段的物理治疗仪，也是为了调节患者身体的状况。心理治疗则是调整患者的情绪，让他恢复正常的社会意识，从对网络的迷恋中摆脱出来。”柏医生说了一连串医学名词，老伯连连点头，只是不知懂了多少。

沉默了半晌，老伯又开口了：“有些事情还是事先问清楚好，我想知道如果这15天没有效果，那我怎么办？”

柏医生笑了：“这个治疗并不局限在15天内，网瘾不是一天形成的，也不会在短期内轻易消除。患者出院之后我们还会进行半年的心理辅导监督，并定时进行跟踪反馈，毕竟我们也需要这些宝贵的成果修正我们的治疗方案。我们是5月开始接收网瘾患者的，目前刚刚出院3批人。从目前的效果看，能保证他戒掉网瘾，回归正常的社会身份。”

瘾”的行为或多或少会有一些强制性措施，如短时期不准接触网络等。真正的“网瘾”患者极少有主动要求前来治疗的欲望，未成年人可以在监护人的压力下接受治疗，而成年人有独立的民事行为能力，如果主观意愿上不愿意合作，那么谁也不能强迫，毕竟上网成瘾不是违法违规的行为。所以目前接受诊疗的对象中，以未成年人居多。

记者与北京军区总医院方面的联系很顺利，在得知记者的身份和采访意图之后，电话那端一位姓柏的医生很痛快地答应接受采访，于是记者与同事生铁于6月15日中午赶到了位于北京东四十条的北京军区总医院。在二楼入口的大铁门前，正当我们怀疑是否走错了地方时，一位面容憔悴的老伯从我们身后按响了门铃，然后转身对我们露出憨厚的微笑：“你们是来了解这个戒网瘾的事情吧？我也是。”

2.谁用谁知道……

开门的柏医生很热情地接待了我们。刚刚落座，老伯就迫不及待地开始询问关于戒除网瘾的详情。原来老伯是为自己已经26岁的儿子而特地从江西老家赶来，他的儿子今年研究生毕业，刚刚在北京找到工作，没有工作几个月，签约的单位就提出了警告，甚至将电话打到了江西老家。他的儿子自“五一”节开始就不见踪迹，直到19日才出现在同事的视野中。详细询问才得知这十多天他都吃住在一个网吧中，直到身上的现金全部用尽才离开。单位当然不能容忍这种行为，已经准备解除和他的劳动合同。老伯在江西得知此事，便忧心如焚地赶来。“有文化”的儿子面对“没文化”的父亲承认了自己的错误，可是他也承认就是控制不住自己。老伯无奈之下，抱着试试的心情按照媒体的报道寻找到这里。


医生向我们展示心理测试问卷的样本


老伯很严肃的提出了一个问题：要花多少钱？

"治疗过程中采用的是什么药物呢？会不会有副作用？"记者询问。

"调节内分泌的药物，具体名称不方便透露。我们会控制剂量，患者服用是不会有什么问题的。"医生严肃地回答。

那么十五天的强制封闭治疗会不会与《未成年人保护法》有抵触呢？毕竟目前接受治疗的对象多是未成年人。

"哈哈哈，这个问题真有意思。医院采取强制治疗措施是为了救治患者，不是要对他造成什么侵害，当然不会违法。再说，接受治疗之前，医院都要征得未成年人家长的书面同意，否则不会开展疗程。"

这次采访意外地顺利，我丝毫不怀疑这是一场事先排练好的表演，因为我能从老伯身上闻到极为浓重的烟油味，我知道那是多少烟草才能造成的效果。就算烟味可以伪造，但是一位父亲眼中对于儿子的焦虑和忧愁是伪装不来的。

也许是媒体记者在场对诊疗和咨询造成了影响，为了获得更真实的资料，我们决定让另一位同事带着一个朋友，以表哥带着上网成瘾的表弟名义前往求助。在我们眼中，这位"疑似患者"具有发展成网瘾患者的绝对潜力，至少他在《魔兽世界》升级的速度是很多人都比不上的。

次日两人前往成瘾控制中心，下午回来之后，同事进门就放声大笑，而"表弟"则神情沮丧。到了晚上，他给了我们如下这段文字：

"那么就由你来充当患者了。"

"……是因为我长得比较像吗？"

6月15日，编辑部的朋友打下楼来，要我以"表弟"的名义协助去了解那个网瘾治疗中心。按照该中心网页的官方说法，网瘾患者"其心理都是病态的，程度不同地存在着抑郁症、自闭症、强迫症等心理障碍。"尽管我绝不赞同自己有此类倾向，不过对这个能够给网民扣上"有病"帽子的机构很感兴趣，所以便应承下来，我想这应该不会影响我今天晚上在《魔兽世界》下副本。

网瘾控制中心的二层小楼并不难找，但所有的窗口都被铁栅栏封住却令我心中忐忑了一下。不过想想身上没带6000大洋，估计不会让我立即入住吧。

二楼一道铁门上巴掌大的铁锁封住去路。表哥便去按门铃，对话器中一个警觉的声音问："谁？"我们回答是来咨询的。于是一个中年医生走出来开门。后来我知道，他就是主治医生。

表哥对我的情况进行妙说，诸如"我表弟其实没别的毛病，只是爱上网"，"您看他是不是有网瘾？需不需要住院？"我觉得他说的倒也基本符合我的情况。而我就坐在那里迷离了双眼，等待那传说中的心理测试。

"您看怎么判断一个人有没有网瘾呢？"表哥问，大夫就拿出一张表："你看，我们有专业的判断表格。这就是一个患者的。"我为了不表现得太好奇就没有探头，不过我们可以确定那就是在网上到处能看到的标准心理调查卷。表哥当即问："请问这张表上的结果是否证明了这个人已经上网成瘾？"

大夫沉默良久——好吧，其实不能说是沉默，他一直在发出"嗯""唔"的声音，但最终什么也没说，转过来问我："你平时上网都做什么？"

"什么都做啊。"

"你觉得上网怎么样？"

"挺好的啊。"

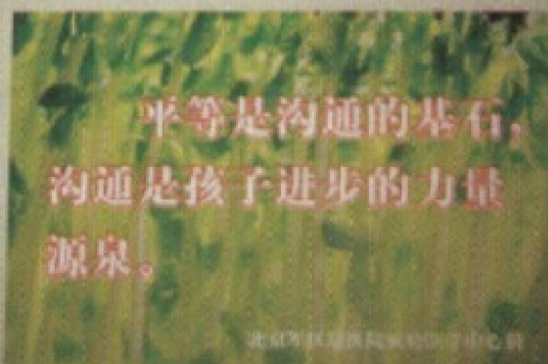
"你每天上网有10小时吗？"

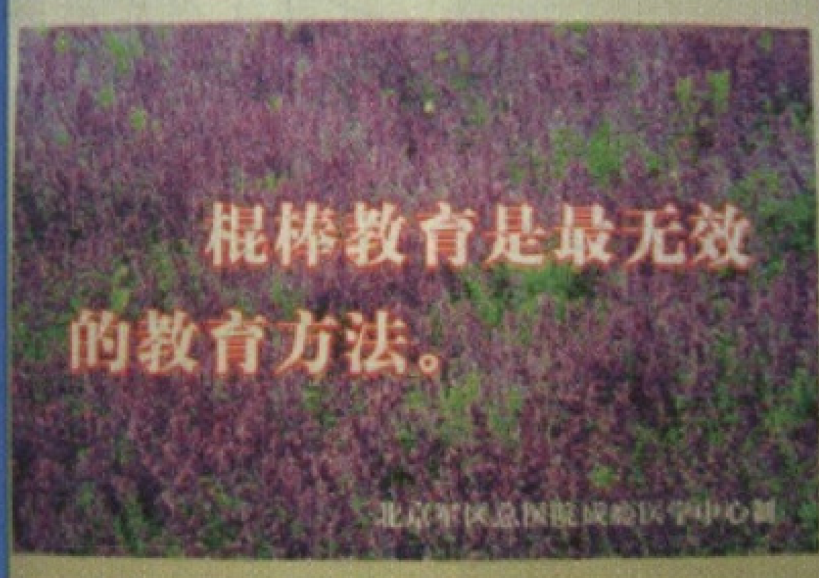
"哦……有吧……"

这时这位医生便转头对表哥说："我建议你是否带他去安定医院检查一下。"

我们当即大惊。他就是指着我鼻子说："哈哈哈！小


位于二楼的这些带铁栅栏的房间就是病房







墙上的道理谁都明白，但做到就不容易了

样，就凭你们想忽悠我？休想瞒过我这专业心理医生！”给我的打击也不会比这个大。我承认我在答话的过程中眼神有些游移，但没有严重到如此地步吧……

总之此时我的慌张是真的从心底发出来。这时送饭的来了，我可以从铁门看到一个老头拎了两包大约10盒左右的盒饭，如果床位满的话，这些应该不够吃吧……正想着，医生便将表哥叫了出去，说了半晌。我不知是该坦白自己就是卧底好还是等着去安定好。

过一会，医生和表哥走了回来，医生道：“就这样吧，你们去做一个全面检查。”就将我们搡将出去。另一边走廊上的铁门重锁里应该就是病号们，但我没有能进去看到他们，就止步于此了。

表哥终于没有忍住地大笑，转述了医生的话：“这孩子刚进来，我就看出来他精神方面有问题。从眼神、说话、神态各方面都能看出来，已经不是上网成瘾的问题了，我们无法收治这种病人。你最好带他去安定医院检查。”

我敬佩表哥沉得住气竟然没有当场笑出来。但我就很想回头打上门揭破自己的真实身份——象周星驰那样宣布“我是卧底”。但最终还是罢了，万一哪天魔兽玩多了真的沦落到这里呢。

这次出行唯一的收获就是：确定这个“治疗中心”只收治“精神正常”的人。我想这和他当初宣称的网瘾患者本就有精神问题有些差异。或者说，它把人划分为3档：不爱上网的人，爱上网且精神有问题的人，只爱上网但精神没有问题的人。它收治的仅仅是最后一种——但是，最后一种人，真的需要花6000元、吃内分泌药、在铁栏杆后封闭治疗吗？

今天是没有兴趣下副本了……

所有认识“表弟”的人都相信他是正常人，虽然他外形看上去有些诡异，不过却是一个渊博而豁达的人。他们出行之前我们曾经设想过种种结果：“表弟”真的有网瘾住进去了，他们被揭破遭到卫兵扣押，经过检查表弟没有网瘾被礼送出门。但这个结果绝对在我们意料之外。甚至没有经过问卷测试，他就被医生认定为“精神病疑似”，这个令人惊恐的结论和过程与我们此前了解的情况可完全不同。

也许，“表弟”真的有精神问题，我们没有发现而已？对方可是军队医院的专业医生啊……

3.今天你瘾了没有

“网瘾”，这个关键字在Google上的搜索结果是231 000项。

“戒除网瘾”，这个关键字在Google上的搜索结果是40 600项。

两项结果的比例大约为5.7：1，这种比较可能不具备什么意义。如果用所谓后现代主义的眼光来看，也许这说明了有网瘾的人很多，可是只有不到1/5的人有欲望，或者有可能戒除这种所谓的“文明病”。剩余的人还是依旧在外界担忧的眼光中痛并快乐着。当然，这只是笑谈。两个数字能够说明的，就是“网瘾”与“戒除网瘾”已经是整个社会非常关注的一个问题而已。

也许，数字的背后还隐藏着其他东西，只是我们现在还不知道罢了。



尽管有铁栅栏，但房间有空调


偷偷向病区内探视了一眼……

大学毕业之前，记者本人是个高度近视，以至于拿下眼镜，如果对方留的是长发，无法分清两米外对面来的是男是女。工作之后接受了准分子激光近视治疗手术。两天后第一次看到久违十几年的残月时心中欣喜若狂，因为此前高度近视加散光的眼睛什么时候看月亮都是一个光晕而已。当时我深刻感受到现代科技带来的神奇，并对主持手术的医生心存感激，可是父亲却叹息如果童年时你讲究用眼卫生，注意保护视力，又何必现在动这一刀，花这么多钱呢。如果不记住教训，找到近视的原因，迟早眼镜还会回来的。

中国人是个相信神话的民族，从《学习的革命》到"疯狂英语"，以及风行一时的"哈佛女孩"。总有很多人渴望将累积多年的问题在朝夕之间迅速解决，却从来没有思考过这些问题是如何产生的。调查采访中无论是陶宏开教授还是高文斌博士，都在叹息戒除网瘾工作的复杂与艰难，可是人们都希望他们能让自己的孩子短期内脱胎换骨。在记者调查采访的经历中，成瘾病症得到诊治之后出现反复的案例并不罕见。曾经有孩子在看电视成瘾被纠正之后，又变成了看小说成瘾，第三次出现则是染上了时髦的网瘾。事情发展到这个地步，心理医生忍不住提醒家长注意自己的教育方式，改善孩子的生活和学习环境，可家长只是坚定地认为这是孩子不学好，否则"为什么别人家的孩子用电脑、看小说都没弄出这么多麻烦"。随后又倾诉自己"工作繁忙、压力沉重，没时间管孩子，这辈子也就这样了，希望儿子要争气。医生您说话他肯听，希望您多帮我教育他"之类的苦衷。高文斌博士还告诉记者，在他的咨询过程中，最诧异的是遇到一个优秀的中学教师，他教授的班级里多数都是素质优良的学生，很少有让家长头痛的"问题少年"。可是他却不得不带自己的孩子前来进行咨询。他可以教育好很多学生，却教育不好自己的孩子。

"人要认识自己身上存在的问题是最困难的事情，所以古人就说'医者不自医'。"我记得他最后这样对我说。

显然，无论是四处奔走的陶宏开教授，还是整天在咨询室中接待来客的高文斌博士，都是对戒除网瘾深有研究的专家。而北京军区总医院成瘾控制中心作为军内专业治疗机构，实力也是无可置疑的。我们相信此次采访中所遭遇的不过是任何事情中常见的偏差而已。但就算陶宏开教授天天做报告，高文斌博士放弃休息日，成瘾控制中心扩大规模，面对汹涌而来的求助呼声，他们又能解决多少问题呢？也许他们的努力是出于自身的责任感和良知，可是，在商业泛滥的年代，我们不敢保证他们的努力会不会是商业炒作的幌子。解决网瘾问题，除了铁栅栏、报告会，我们还需要很多其他的东西。

谁有病，谁知道呢？



距离病房200米的小卖部，不仔细观察难以发现……旁边有个网吧（红圈标注处为网吧入口）

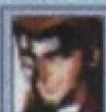
2005掌中乾坤
PPC选购指南



■湖南 苏旅

身边用PDA的人越来越多了，毕竟联系人越来越多，工作越来越忙，每天的日程都是安排得满满的，有个PDA在身边，确实方便得多。尤其是当冰河同学使用PDA在发布会现场完成稿件编写工作后，编辑部内众多同学早已按捺不住，纷纷加入购买PDA的行列，但是却为如何选择大伤脑筋。让我们一起来听听本刊签约作者苏旅的高见吧。

主题：2005掌中乾坤



苏旅 2005-6-20 8:51:15







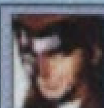
HP掌上电脑

PDA即个人数字助理（Personal Digital Assistant），与传统功能单一的电子通讯本和电子字典不同，现代意义上的PDA无论是在硬件还是软件方面都更具开放性、扩展性、兼容性和实用性。近年来PDA市场风起云涌，竞争激烈，其中采用Microsoft Windows Mobile操作系统的Pocket PC（简称PPC）市场份额不断上升。据权威信息调查机构Gartner数据显示，截至到2005年第一季度，在包括PalmSource和RIM等多家竞争对手的国际PDA市场上，Microsoft的PPC已夺取总份额的46%，成为PDA市场上的第一品牌。而在智能手机市场上，采用相同内核系统的PPC Smartphone供货量也不断提升。

形成PPC走强态势的原因有很多，除了Microsoft本身雄厚的资金和技术实力外，其重要合作伙伴HP、DELL等厂商不懈的支持是一个重要因素。

PPC选购指南

主题：2005掌中乾坤



苏旅

2005-6-20 8:51:15







多普达696PPC智能手机



PPC按钮的分布简洁

再加上不断发展的PPC拥有更快（中央处理器速度）、更高（屏幕分辨率）、更强（多媒体娱乐）的特性并和Windows操作系统有着天衣无缝的整合能力，不但适合传统的行业客户，同时也吸引了越来越多年轻消费者的关注和支持。反观PPC的主要竞争对手，要不没有充分把握市场并及时开发出高性能产品，要不就是内部联盟出现裂痕导致自顾不暇（这意味着失去部分潜在客户并将其推向对手），再加上更多第三方厂商不断竞争，使得他们的市场份额不断缩小。虽然其中一些公司在某些方面还拥有优势，但已远远不像以前那么明显了。

主流的PPC都具备多种功能，但这些功能是否都适合自己的需求呢？经济学上有个"机会成本"的说法，即当人们做一件事情时，必须放弃做另一件事情的机会，而所放弃的机会带来的利益损失就是机会成本。因此消费者在用有限的资金购买PPC时就必须好好地做做需求分析，以求争取最大的机会成本。



滚轮+红外线+SD卡插槽

研究PPC的需求分析，还是要从我自己的一次购机经历谈起……





左：Windows Mobile 2003版本
右：Windows Mobile 2005版本

去年下半年，出于对提高工作和学习效率考虑，我有意购买一款掌上电脑。对电脑硬件指标的狂热是很多DIYer都有过的心态，当时的我也不例外，由于一开始没有进行有效的需求分析，每次在电脑前查阅数据时我都在无限地遐想……好像买个掌上电脑就必须什么硬件软件功能都要实现：要CPU速度最快的，要能流畅玩3D游戏的，要能方便播打IP语音电话的，要能在咖啡店用无线WiFi网卡上网的，要能看VGA高清晰电影的，要能随时更换电池的，要机器外形好看的……由于我当时需要另外购买一款GPS（全球定位系统）作为车载导航系统（PPC上有我所需要的导航软件和城市地图），所以，又必须要考虑蓝牙或CF、SD双插槽接口……自然，是应该优先考虑PPC，但在购买之前，我似乎把PPC当成了一个无所不能的强大工具，什么功能都要有，什么功能自己都能用得上……



外观



内置扬声器

人就是这样，买东西之前总是想啊想啊希望什么功能都要有。我也不例外，当我把所有的"需求"综合起来并从PPC的各项硬软件指标考虑时，我明显地发现，能实现我所想象功能的PPC并不是没有，但是价格却不低，口袋中的钞票似乎不够了……

我逐渐地冷静了下来……在选择PPC的问题上，自己的需求到底在哪里？由于有限的预算，并不是所有的PPC功能都适合我。在面对价格和性能这2个几乎矛盾的问题上，我应该怎么选择呢？如何才能根据自己的工作和学习来决定PPC的选择，我觉得应该好好地研究一下自己的需求了。

认真考虑了自己的需求后，我对PPC的选购有了一定的认识。



部分PPC支持CF卡

PPC选购指南

主题：2005掌中乾坤

苏旅 2005-6-20 8:51:15




摄像头


外设GPS

实际上，我所需要的PPC功能，其实不过就是查阅资料（网页、电子书及数据库）、演示视频（320×240分辨率即可）和GPS导航，至于听听MP3/WMA音频和玩玩PPC小游戏也只是偶尔的行为。当然最重要的一点，是要有一个比较合适的价格。而许多新技术支持下的PPC，价位一般都比较高。而且，说实在的，对于我来说，有的PPC性能指标并不是很需要……

首先，蓝牙及WiFi双无线对于我来说基本无用，我的手机不支持蓝牙技术，而当时的蓝牙GPS导航器价格又太贵。我所在的城市似乎还没有几个WiFi热点，即使有也没必要总是为了无线上网到处跑，还不如在家上宽带呢！毕竟上网不是生活的全部。再说那些网络电话软件，就算是我有兴趣，可身边好友都没有使用，我跟谁对话呢？其次，我平时所演示的视频分辨率并不高，所以也不是非常需要高分辨率的PPC，而且高分辨率视频文件体积也不小。如果购买的仅是QVGA分辨率PPC，就没必要用那么高速的CPU。再次，PPC的电池也许并不需要可更换的。至少对于我所在的环境并不合适，家里和车里都有电源插座，而且PPC只要基本能够保证三四个小时就足够了。实在不行，还可以购买外置的电池包。最后，PPC上虽然有很多游戏，但难道它们真的就比PC台式电脑上的3D游戏效果更好？再说我有太多的时间去玩么？

正好，当时有个朋友需要转让自己几乎全新的ACER N10 PPC电脑（已停产），价格还十分优惠。考虑到ACER N10这台机器有合适的CPU速度（300MHz可顺利超频到400MHz使用），良好的操作（带有极其方便的滚轮功能），较大的电池容量（1500mAh）和方便的扩充功能（带有SD及CF卡双插槽）。这可是一台价廉物美而且匹配我需求的好东西，于是，我毫不犹豫地将其收入麾下。同时还另外配了一个Kingston 512MB SD卡（价格400元）和Holux 270U CF GPS（价格600元）。回家细细一算，相比那台要价近4000元的全能型PPC，我的这次购机节省了至少60%的费用。


可更换式电池


Lenovo et180智能电话


同步线

半年来，我逐渐地发现了自己对PPC的使用习惯，也越来越感觉到当初我的这个选择是明智的。正如我先前的需求分析，我的PPC除了作为GPS导航设备以外，其他时间基本上70%是在用于查阅资料（比如看电子书、查询字典及离线下载各类网页资料），20%用于给客户演示小片断的WMV视频，而剩下的10%也就听听MP3/WMA音频和玩玩小游戏了。说到玩PPC游戏，其实到现在认真玩的也只有Bejeweled（钻石连线），当然偶尔也玩过麻将、象棋之类的智力小品，至于那些大型的3D PPC游戏，实在是没有太多时间来涉及……总之，在有限的价格上，我尽可能地做到了对PPC的物尽其用。

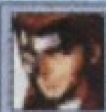
根据自己的上述经验，我觉得一般的新用户在选购PPC时可以从如下步骤入手。

首先，充分利用网络资源查找PPC信息及相关资源，范围可以包括厂商网站、各类数码网站及论坛。通过广泛撒网，初步确定PPC型。其次，从分析个人的基本需求入手，然后再逐步地扩展开来。将不合适的需求选择去除，但注意区分必须、可用及花俏功能。对于一些不能两全的PPC功能及性能指标，根据自身的需要进行取舍。确定目标后，就可到PPC商家店铺去实地考察（直销机型就要询问周围朋友了）。由于不同地域有着不同的产品价位和供货情况，亲手对比选择是最为重要的。如果价格、型号及功能指标不能全部满足，可再次根据自身的需要进行取舍。当然，适当地听取他人意见也是有所作用的。

如此层层筛选后，你应该就可以得到一个比较理性的答案了。

PPC选购指南

主题：2005掌中乾坤


苏旅

2005-6-20 8:51:15





当然，也许有不少朋友不会同意我的观点，他们会认为："买数码就是要买新潮、时尚嘛，如果总是考虑买低价位低档次甚至"停产货"的东西，又怎么能体现数码产品的优势呢？"这种观点也未必有错，如果资金充裕，完全可以买到最新最好的东西。不过，毕竟大家各自的需求不同，百客买百货，根据自己的需求来决定，不但是对自己的钱包负责，也是对一个成熟消费者消费能力的考验。当然，我当时购买PPC的时候，一些采用新技术的产品价格还很高，自己的选择也有一定不得已的地方。好在进入2005年下半年，许多新产品的价格都有所松动，相信今后会出现更多高性价比的PPC，用户的需求也可以随之而不断扩大。



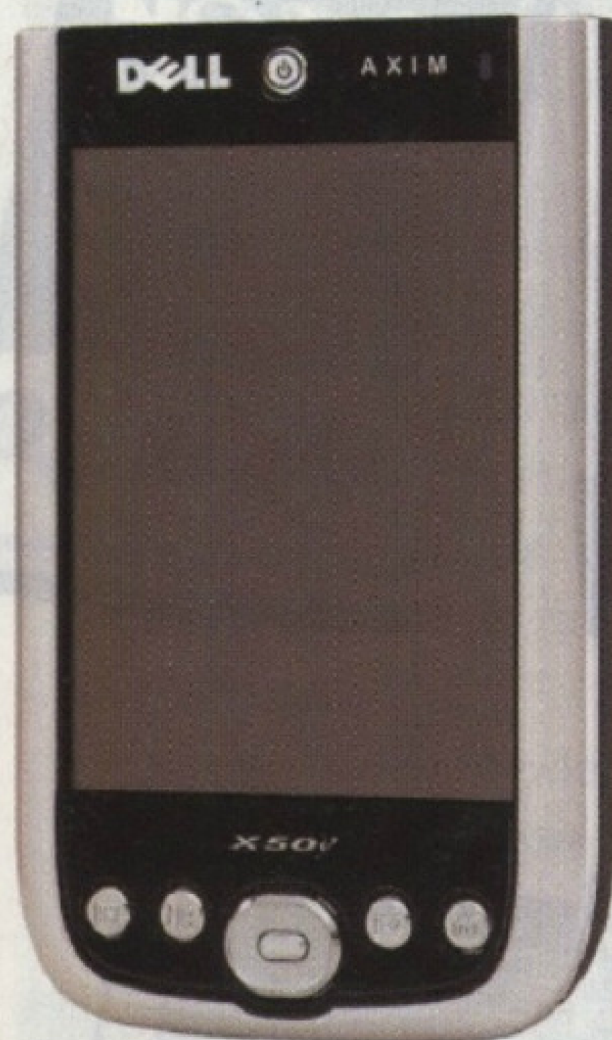
笔者的 Acer N10 PPC

结合目前市面上最新的PPC产品，下面我将试着针对不同层次的用户需求进行机型推荐，个人意见仅供参考(为节约篇幅，仅简要介绍机型优势特点及主要参数，详细信息以厂商网站公布的实际参数为准，价格仅供参考)。

PPC选购指南

高端全能型

适合非常注重性能，并为之不惜一切代价的PPC用户群，如酷爱用PPC玩3D游戏和各类应用软件，欣赏高清晰视频，尝试双无线连接等等，而且部分机型也可以满足用户拍照和图像处理的要求。



DELL X50V

特点：超强CPU速度（Intel PX270 624MHz系列），Intel 2700G图形加速芯片，3.7英寸VGA（640×480）显示屏，蓝牙及WiFi双无线支持，SD/CF双插槽接口，配备64MB RAM和128MB ROM（用户可用部分ROM），可拆卸锂电池（1100mAh）

体积：119mm×73mm×16.9mm，重量：175g

价格：4500～4800元

HP 4700

特点：超强CPU速度（Intel PX270 624MHz系列），ATI imageon 3220独立图形芯片，4英寸VGA（640×480）显示屏，蓝牙及WiFi双无线支持，SD/CF双插槽接口，配备64MB RAM和128MB ROM（用户可用部分ROM），合金外壳，触控板设计，可拆卸锂电池（1800mAh）

体积：131mm×77mm×14.9mm，重量：186.7g

价格：5600～6000元



ASUS A730/730W

特点：高性能CPU速度（Intel PX270 412～520MHz系列），3.7英寸VGA（640×480）显示屏，蓝牙接口（W机型支持WiFi），130万像素的摄像头，USB Host功能，配备64MB RAM和64MB ROM，可拆卸锂电池（1100mAh可扩充为1800mAh）

体积：73mm×117mm×16.8mm，重量：165g

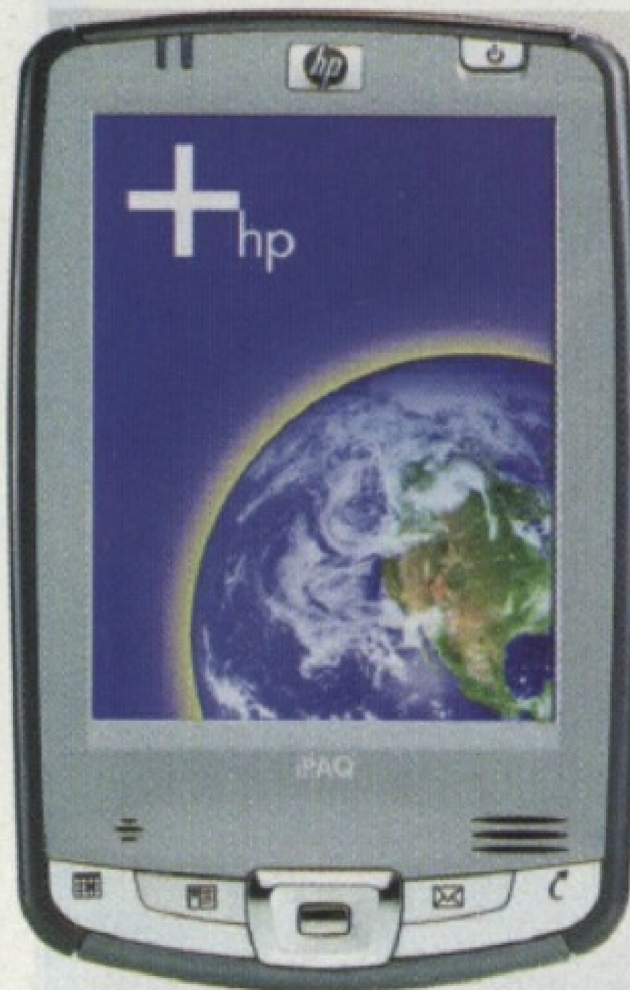
价格：4500～6000元

其他备选机型：

富士通Loox v70

主流实用型

适合各方面需求较为平均的PPC用户群，他们大多能充分利用手中的PPC进行各方面的事务处理。这类机型比高端全能型的速度性能稍差，也不具备VGA显示屏等新技术，但整体来说性价比还是较高的。



HP hx2110/2410

特点：高性能CPU速度（Intel PX270 520MHz系列），3.5英寸QVGA（320×240）显示屏，蓝牙及WiFi双无线支持（2110无WiFi），SD/CF双插槽接口，配备64MB RAM和128MB ROM（用户可用部分ROM），可拆卸锂电池（920～1440mAh）

体积：119.4mm×76.6mm×16.3mm，**重量**：164.4g

价格：3200～4000元

DELL X50

特点：高性能CPU速度（Intel PX270 416～520MHz系列），3.5英寸QVGA（320×240）显示屏，蓝牙接口，SD/CF双插槽接口，配备64MB RAM和64MB ROM（用户可用部分ROM），可拆卸锂电池（1100mAh），拥有和X50V相同的外观设计。

体积：119mm×73mm×16.9mm，**重量**：167g

价格：2500～2700元

ACER N50

特点：高性能CPU速度（Intel PX272 312MHz系列），3.5英寸QVGA（320×240）显示屏，蓝牙及WiFi双无线支持、SD/CF双插槽接口、配备128MB RAM和64MB ROM，可拆卸锂电池（1060mAh），USB Host功能，合金外壳。

体积：120mm×70mm×17.4mm，**重量**：150g

价格：2600～2800元



新手入门型

适合刚接触PPC但对价格又比较敏感的用户群，他们不需要用PPC进行太复杂的操作，只是需要简单的记事管理、查询资料并偶尔使用多媒体视听功能。比起主流实用型，这类机型中某些型号的性价比也不错。



HP 1717

特点：Samsung S3C2410 203MHz处理器，内置锂电池（1000mAh），3.5英寸QVGA（320×240）显示屏，外形轻巧。

体积：114mm×70mm×13.4mm，

重量：120g

价格：1800～2000元

ACER N30

特点：Samsung S3C2410 266MHz处理器，内置锂电池（1000mAh），3.5英寸QVGA（320×240）显示屏，蓝牙接口，USB HOST功能，外形轻巧。

体积：118mm×71mm×13mm，

重量：130g

价格：1800～2000元



松日 IP3230

特点：Intel PX263 300MHz处理器、内置锂电池（1000mAh），3.5英寸QVGA（320×240）显示屏，外形轻巧。

体积：120mm×72mm×12.6mm，**重量**：125g

价格：1400～1600元

二手淘金型

适合口袋银子有限的用户群，他们对价格很是敏感但又想尝试PPC，希望付出更少的钱而获得更好的回报。现在许多性能不错的机型因停产而流落二手市场，多留意留意身边的二手转让，有时候还真的能够淘到金呢！

HP 1940

特点：Samsung 266MHz处理器，可拆卸锂电池（920mAh），3.5英寸QVGA（320×240）显示屏，蓝牙接口，外形轻巧。

体积：113.6mm×70.6mm×13.5mm，**重量**：132g

二手价格：1200～1400元



ACER N10

特点：Intel PX255 300MHz处理器、内置锂电池（1500mAh），3.5英寸QVGA（320×240）显示屏，SD/CF双插槽接口。
体积：130mm×78mm×16.9mm，
重量：165g
二手价格：1200～1400元

PPC软件使用心得

PPC的入门操作不难，但各种软件的优化选择就不容易了。众说纷纭，很多PPC用户都有自己的软件使用列表。有人说Wisbar最好用，有人说自己只用BatteryPack Pro，有人说Resco Explorer最强，可有人又不同意这种看法。梨子甜不甜，最后还是要自己来试试。

选择PPC软件要有原则，我总结起来有如下4点。

1.用苗条的

2.用绿色的

3.用实用的

4.用主流的

以上4点的共同点很简单，就是经济、方便、实用。毕竟PPC不是PC，就个人需求而言，我拿PPC也只是查阅资料、GPS导航和演示低分辨率视频而已，没有必要搞些杂七杂八的绣花枕头界面。当然，以上4点原则也有可能会相互冲突，这就看你怎么处理了。一般来说，这4点还符合一个最重要的原因：自己喜欢。

下面给大家推荐一些比较著名的PPC相关网站，这些地方不仅能获得产品知识和使用技巧，部分还是PPC软件的集散地。

微软推荐PPC网站指南

www.microsoft.com/china/windowsmobile/communities/pocketpc/links.mspx

微软官方网站推荐的Windows Mobile Pocket PC用户访问网站。

HIPDA

网站：www.hi-pda.com

国内知名掌上电脑专业网站，包含新闻动态、BLOG，交流论坛等，以综合内容见长。

TOMPDA

网站：www.tompda.com

国内知名掌上电脑专业网站，包含新闻动态、软件教程、软件下载、交流论坛等，数码交易平台是其品牌栏目。

PDA发烧友

网站：www.pdafans.com

国内知名掌上电脑专业网站，包含新闻动态、软件教程、评测导购、软件下载、交流论坛等，有PDA浏览专用版。

以下3个都是国外知名PPC掌上电脑软件购买及下载网站，软件分类细致，内容十分详细，但用户需要有一定的英文基础。

HANDANGO

www.handango.com

POCKET GEAR

www.pocketgear.com

SoftwareArchives.

http://www.softwarearchives.com/PDA

两款国产耳塞评测

达音科S01

缺点/优点：高解析力，音色甜美；附件齐全；独特的铝合金外壳，外观精美；一款优秀的高端耳塞

美狄斯M6

缺点/优点：高频解析力有所欠缺；低频充沛；性价比较好；中低端耳塞产品的佼佼者

达音科S01

项目	参数
发音单元	Φ16mm
振膜厚度	6μm
导线	无氧铜线
频率范围	19Hz～24kHz
灵敏度	112dB
总谐波失真	小于等于1%
阻抗	16Ω
最大功率	15mW
重量	约16g（不含导线）
附件	海绵套/延长线/便携包
价格	280元
咨询电话	0769-6370370

S01与日本耳机厂家铁三角的高端产品CM-7系列的外观几乎完全一样，相同的铝合金外壳材质，甚至连气孔的位置都完全一致。平心而论，模仿绝非坏事，有学习才会有进步。单以外观工艺论，S01确实达到了很高的水准，即使与千元价位的CM-7相比也是不遑多让。

在未使用海绵套的情况下，S01的解析力惊人，高频的延伸相当不错，但是中频厚度有所欠缺，低频收得过紧。戴上海绵套之后，解析力虽然略有降低，但是中低频改善较大。人声饱满，具有一定的立体感。低频下潜深度不错，不过量感仍有所欠缺。

总体而言，S01在测试中的表现堪比著名的SONY MDR-E888，我们认为S01的水平已经超越了得到普遍公认的MX500，且在中频密度上比MDR-E888有所胜出，由于采用了硅胶封圈，佩带也相当舒适，是一款真正的中高端耳塞。S01虽为短线设计，但是零售版本却附赠了高品质的延长线与便携包。相比高端产品，S01具有一定的性价比，值得推荐。



单元四周是黑色硅胶圈，质感柔软，佩带舒适

S01整体结构平衡性很好，可以很稳地“站”在桌上，笛管上的Logo为激光蚀刻，气孔部分的切削也非常精确

耳塞评测方法：

评测前对两款耳塞各进行了大约100小时的煲机，期间交替使用粉红噪声与包括钢琴、交响乐在内的各类高品质音乐CD。鉴于耳塞产品常用于搭配随身听等便携式音乐播放器，为了与实际应用环境相吻合，并且将音源的影响尽量降低，我们使用目前公认的素质较好的松下CT820便携式CD机作为音源。测试曲目方面选择了蔡琴的《渡口》，王菲的《影子》和童声合唱《歌声与微笑》，以及著名的小提琴与吉他二重奏《Paganini for Two》CD和《1812序曲》等众多曲目。

美狄斯M6

M6采用了最近比较流行的乳白色烤漆外观，具有一定的光泽度。单元外观采用了与MX500类似的设计，不过厂家对外观还是作了较大幅度的改进，笛管部分进行了流线形处理，单元后部也新增了3个气孔，应该对低频有一定的帮助。

M6的测试方法和流程与S01完全相同。测试中我们发现M6在不使用海绵套的情况下，M6的低频下潜已能令人满意，量感充足，对打击乐器的表现比较好，适合聆听节奏激烈的流行歌曲或者摇滚乐。M6的缺点在于高频的表现一般，延伸不足，无法很好地体现乐器的高频泛音，中频表现一般，没有太多出彩的地方。

作为一款中低价位的产品，M6的音质表现还是物有所值的，水平超过MP3播放器普遍标配的耳塞。并且白色的外观也与大部分MP3播放器比较搭配，在预算较少的时候，是升级耳塞的不错选择。由于厂家的官方主页过于简陋，且有部分经销商宣称其为欧洲品牌，难免令人产生疑惑。虽然最终无法核实是否为欧洲品牌，但是经过我们较长时间的使用，并未发现产品有质量问题，不过还是希望厂家能够在今后的发展过程中注重企业形象的塑造。



从侧面可以看出M6的外观设计还是下了一番工夫的

项目	参数
发音单元	Φ16mm
振膜厚度	6μm
导线	无氧铜线
频率范围	18Hz～22kHz
灵敏度	96dB
总谐波失真	小于等于1%
阻抗	16Ω
最大功率	10mW
重量	约6g（不含导线）
附件	无
价格	75元
咨询电话	020-87579312

■晶合实验室 忙龙雅

数码相机 拍得丽SL-8

成熟的设计让这款相机表现良好

做工优秀，操控性能出色

成像较好

外观设计缺乏个性

■晶合实验室 别理我

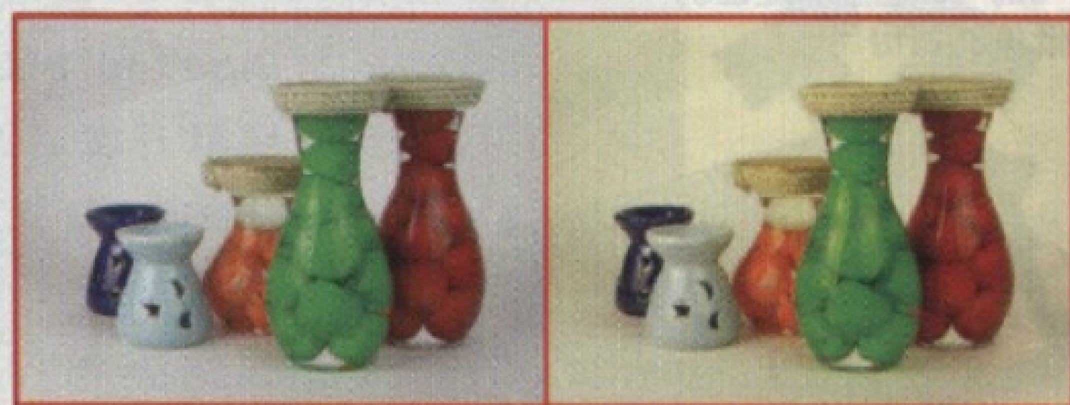
拍得丽（Premier）是普立华科技推出的数码相机品牌，送测产品型号为SL-8，无论是外观设计还是内部软件，都显示出它可能和明基DC有着不寻常的关系。

SL-8的包装可以用精美二字形容，相机本身更是用带黑绒里衬的皮包进行包裹，给人高档雅致的印象。第一眼看到SL-8会很自然地联想到明基数码相机，大家不妨参考《大众软件》第12期《18款家用数码相机横向评测》一文中的E53和C60，SL-8有点像两者的结合体。相机机身采用金属材质，握持感不错，整体工艺令人满意。SL-8使用了一个2.5英寸LTPS液晶屏，显示效果非常出色，动态图像能保持较高的帧数，画面也很细腻。

相机的操控界面、内容和明基DC几乎一样，可以轻松上手。SL-8支持输出TIFF格式文件，支持手动白平衡设置，完整的手动拍摄功能让拍摄者可以精确地控制所需效果，情景模式只有3个，不过相信可以满足大多数情况下的需要。

厂商没有给出完整的相机技术参数，我们仅知道它采用了810万像素的CCD，尺寸未知，相机镜头为7.5～22.5/2.8～4.8，由此可推断CCD大约应该是1/1.8英寸，相机的ISO覆盖50～200，快门速度范围较小，只能覆盖1/2～1/1500秒，夜景长时间曝光较为困难，相机动态视频拍摄功能强大，可以无限制地拍摄640×480@30fps的短片。

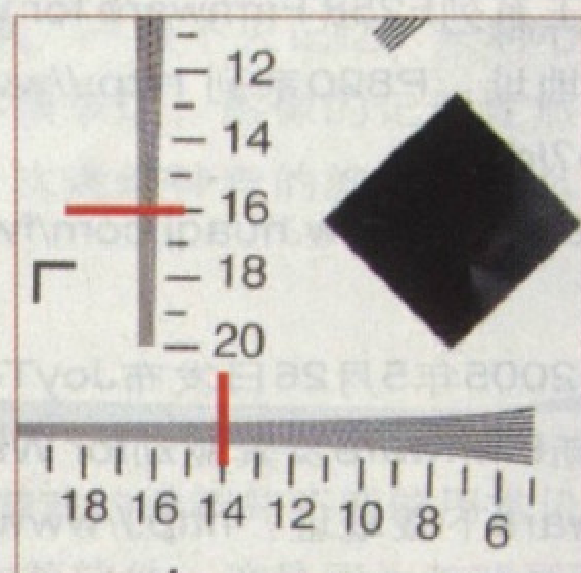
SL-8镜头分辨率给我们留下了深刻印象，特别是广角端，在同档产品中当属优秀，畸变控制也相当不错，广角和长焦都只有轻微变形，在可接受范围内。相机的自动白平衡效果一般，严肃主题下的拍摄建议采用手动白平衡设置，TIFF格式文件能有效提高画质。SL-8的微距拍摄能力一般，放大率有限。


手动白平衡（左）和自动白平衡（右）的表现

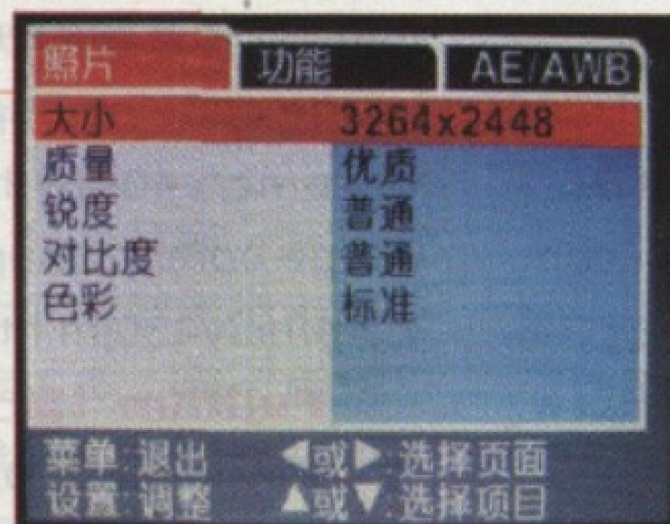




熟悉的外观，熟悉的界面



广角端分辨率表现



连内部操控界面都和明基一模一样

像　　素：	810万像素 CCD
最高分辨率：	3264×2448
变　　焦：	3×光学/5.1×数码
最大光圈：	2.8/4.8
焦　　距：	7.5～22.5mm
最近对焦距离：	5cm
ISO：	50/100/200
存储：	SD卡
录像：	640×480@30fps
电池：	锂电
体积：	91mm×57mm×27mm
重量：	150g（实测，不含电池和存储卡）
附件：	数据线/锂电池/16MB SD卡/软件/驱动光盘/腕带/皮套
价格：	3380元（赠送256MB SD卡）
咨询电话：	020-83353671



豪华的包装，很难想象这是一款中低端产品

MP3播放器 梓鸣 Z-300

数据接口并未采用USB 2.0高速接口，传输速度较慢

操作简单易上手

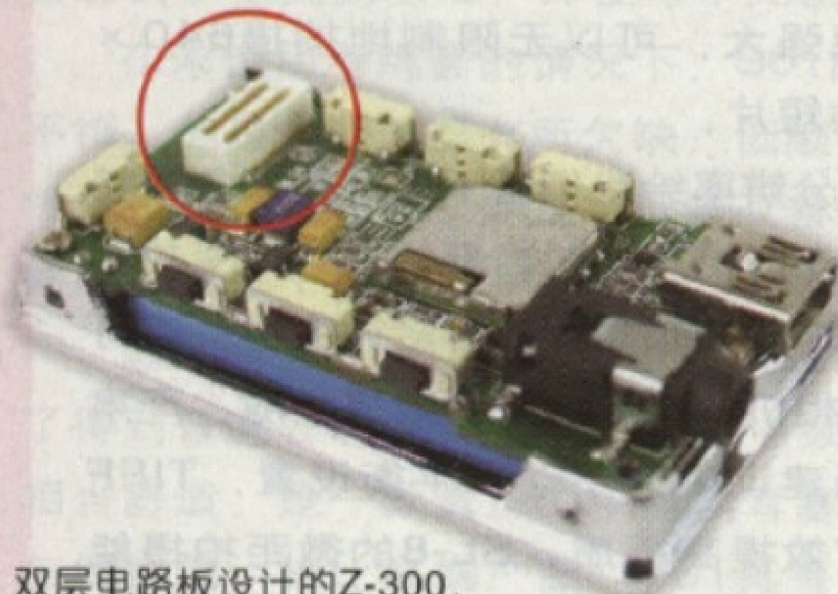
机壳模具与内部电路设计做工良好

平实的外形下却有着优良的做工

■晶合实验室 热血废人

Z300这个略有些呆板的银色小盒子，在现今百花争艳的MP3市场中并不会十分出众。正面镜面效果的双色OLED显示屏幕、背面铝制拉丝工艺的金属背板，左右侧各3个对称式按键，简单却功能强大。MP3、FM收音机、MIC录音、TXT文本文档阅读、电话薄（以文本方式提供）等，除去没有Line in接口外，MP3应有的功能Z-300集于一身。





双层电路板设计的Z-300，金手指接插设计，好于满板的"飞线"，但空焊处证明了它低价的身份

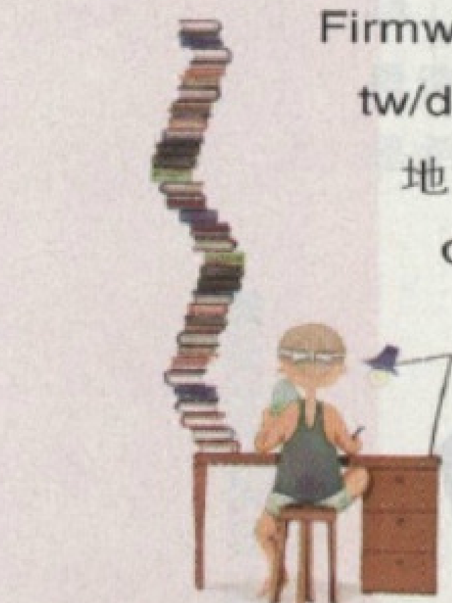


采用ATJ2085廉价方案，但出色的做工并未使它有廉价的感觉

拆开后，蝶恋Z-300的"内脏"罗列在面前，并没有发现低价MP3经常出现的"飞线"，双层堆叠电路板做工精良，两板间采用金手指接插方式，强过某些千元的大厂品牌产品。小型锂离子电池有着长达14小时37分的播放时间（实测）。珠海炬力公司生产面向中低端的ATJ 2085解码芯片，虽然在音质上比不过Sigmatel 3520，但是在功能上却更具开发潜力，多功能、高集成化的小型机身也来源于此。以功能与质量为取胜法宝，是否强过花哨的外观，就要看消费者的选择了。

容　量：	128/256MB
文件格式：	32～320kbps MP3/WMA/ASF
显 示 屏：	OLED
接　口：	mini USB 1.1/耳机接口
尺　寸：	52.3mm×31.2mm×17.6mm
重　量：	35.5g（实测，含电池）
附　件：	耳机/USB延长线/旅行充电器/随机光盘
价　格：	429/499元
咨询电话：	0755-83262955

升级热报



魅族于2005年6月7日发布X6 MP3播放器最新Firmware 5.103版，下载地址：http://www.meizu.com/down.asp

JNC（捷讯）于2005年6月6日发布SSF-10 MP3播放器最新Firmware 1.1版，下载地址：http://www.jnc-digital.com/download/20050606-6628B-JNC-V11-EN_CH_TCH-RA.rar

aigo（爱国者）于2005年6月8日发布音效王P890系列和mini彩屏录音王系列F258 Firmware for Win98 SE/Me/2000/XP，下载地址：P890系列 http://www.huaqi.com/fwzx/index.asp?id=64

录音王系列F258 http://www.huaqi.com/fwzx/index.asp?id=65

PQI（劲永）于2005年5月26日发布JoyTone U900系列最新Firmware及其驱动for Win98 SE，Firmware下载地址：http://www.pqi.com.tw/download.asp?filetype=5；驱动下载地址：http://www.pqi.com.tw/download.asp?filetype=3

Onda（昂达）于2005年6月7日发布炫音VX303、VX707、VX505、VX606系列Firmware 5.003版，下载地址：http://www.onda.cn/pro/download/bios.jsp

iAUDIO于2005年5月29日发布U2、G3、I5系列MP3最新Firmware简体中文版，下载地址：http://www.iaudio.com.cn/Download/CliDownFileList.asp?KeyCase=KindID&KeyWord=01

Nikon（尼康）于2005年6月13日发布最新Nikon View软件6.2.6升级版，下载地址：http://www.nikon-image.com/jpn/support/downloads/digitalcamera/software/nc/v430jw.htm；Mac版本：http://www.nikon-image.com/jpn/support/downloads/digitalcamera/software/nv/v626jmu.htm

Nikon（尼康）于2005年6月13日发布Nikon Capture 4软件最新4.3升级版，下载地址：http://www.nikon-image.com/jpn/support/downloads/digitalcamera/software/nc/v430jw.htm；Mac版本：http://www.nikon-image.com/jpn/support/downloads/digitalcamera/software/nc/v430jm.htm

Fujifilm（富士）于2005年6月2日发布FinePix F10系列Firmware 1.02版，下载地址：http://www.fujifilm.com/JSP/fuji/epartners/ServiceSupportSoftwareContent.jsp?dbid=835335&prodcat=833110&sscucatid=664260

声明：本刊2005年08期第40页介绍的宽洋急电王产品，厂家称报价应为199元人民币，具体销售价格请向当地经销商咨询。

艺术的交叉点

游戏被称为第九艺术，对于广大的游戏玩家，游戏不仅是休闲娱乐的工具，更多的是赋予了一种思想和追求。从最初感动于仙剑到现在魔兽世界的配合，都是玩家津津乐道的话题。连编者本人都不禁想，要是能将游戏的情节记录在案，不时翻出来回味感动，回味往昔峥嵘岁月，必定是一件美事。于是将游戏与电影艺术结合的想法诞生了。

■广东 GZ

游戏视频故事制作

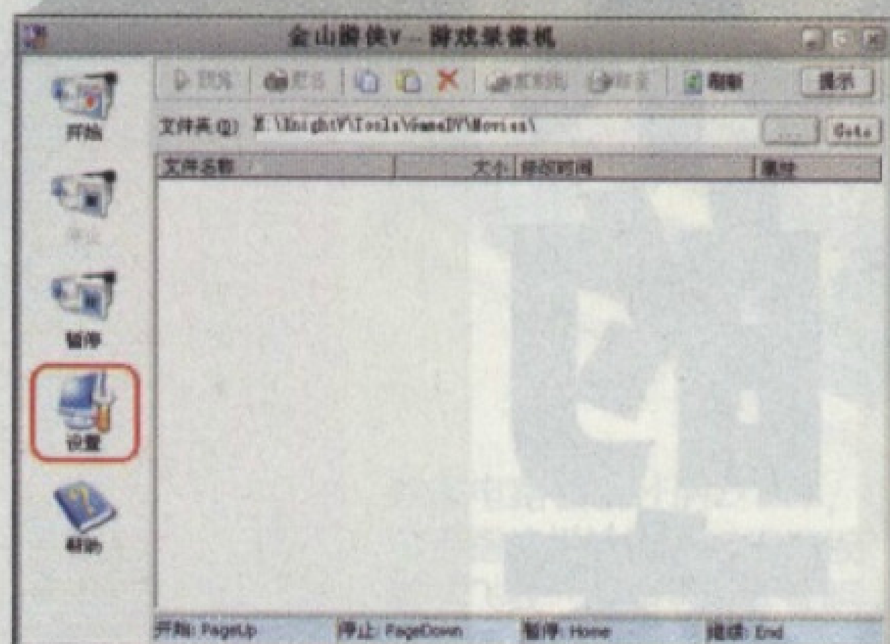
游戏不仅只是游戏，对于全心投入的玩家来说，它是一缕羁绊感情，一段不灭记忆，一种心情故事。拿起笔畅叙游戏感觉是游戏玩家最常见的形式，不过使用计算机可以有另一种心情表达，影像的记录显然更富感染力，将自己的浪漫幻想化作电影，与朋友们分享游戏所未尽的悲欢离合，会是一次迷幻神奇的旅程。那么开始吧，让我们制造完全属于自己的传奇。

素材获取篇

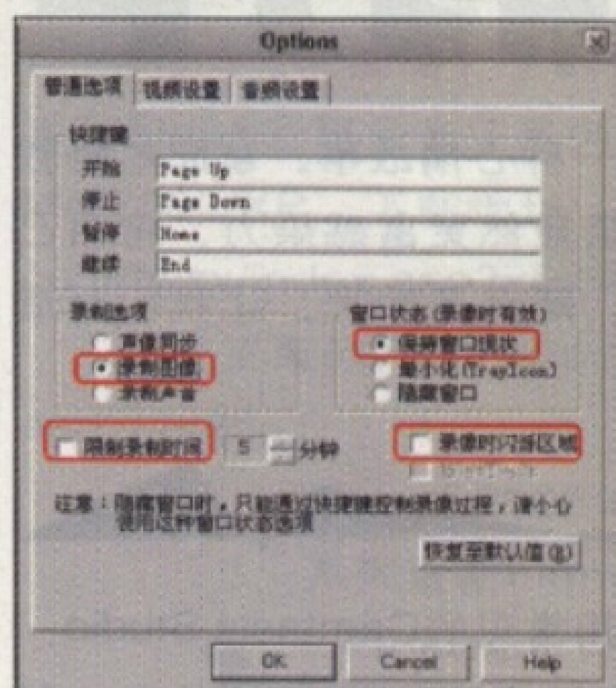
通常影视制作都会分为“前期”和“后期”两个阶段，所谓“前期”就是按照预先设计好的剧本拍摄所需要的镜头，这是一个分散零碎的断续工作，而“后期”则是把零散的镜头进行剪接，从而最终形成完整的情节故事线，此外还可加入拍摄所无法完成的特效合成。现实生活中的前期拍摄将是一个庞大繁复的系统工程，是个人无法独立完成的。但对于游戏电影的制作，这个问题变得简单，玩家进入游戏就能获得所需要的人物、场景、音乐等各种原始素材，只要使用“摄像机”录制下需要的镜头即可，而“摄像机”也就是通常使用的屏幕录制软件。

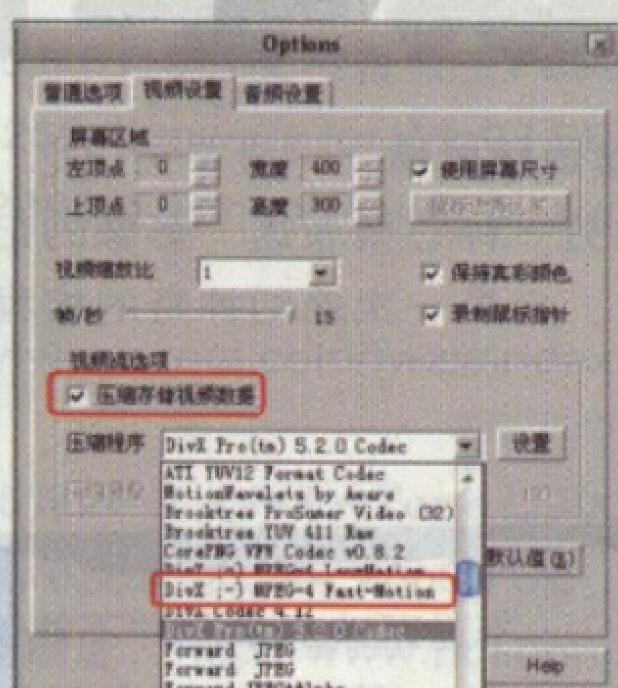
不过游戏的录制并不能使用常见的Camtasia Studio、Hypercam等软件，这是因为游戏画面有2D和3D之分，对于使用DirectX、OpenGL技术的游戏，普通的录屏软件通常无法正确录取，玩家必须使用专门的游戏录制软件。专用的游戏录制软件有Catch 3D、Fraps、Game cam、金山游戏录像机等。Catch 3D功能最为完备强大，对3D游戏支持完善，可惜占用资源较大，它是高配置机器的最佳选择（http://www.shareware.cn/pub/9683.html）；Fraps其实本是3D游戏帧率测试软件，3D游戏兼容支持良好，资源占用低，只是功能单一薄弱（http://download.pchome.net/system/benchmark/3659.html）；金山游戏

录像机是金山游侠V附带工具，操作简单，资源占用低，2D游戏兼容良好，但只能支持相对简单的3D游戏（http://www.moyu.cn/soft/23777.htm）。录制工具的选择并没有绝对的优劣之分，用户要根据兼容性等实际情况灵活切换使用。下面我们使用金山游戏录像机来录制3D RPG游戏《轩辕剑外传——苍之涛》。

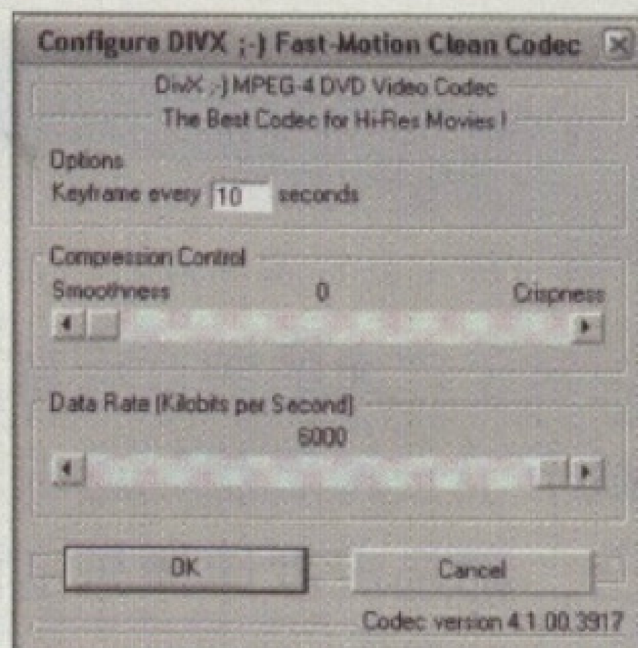

图1

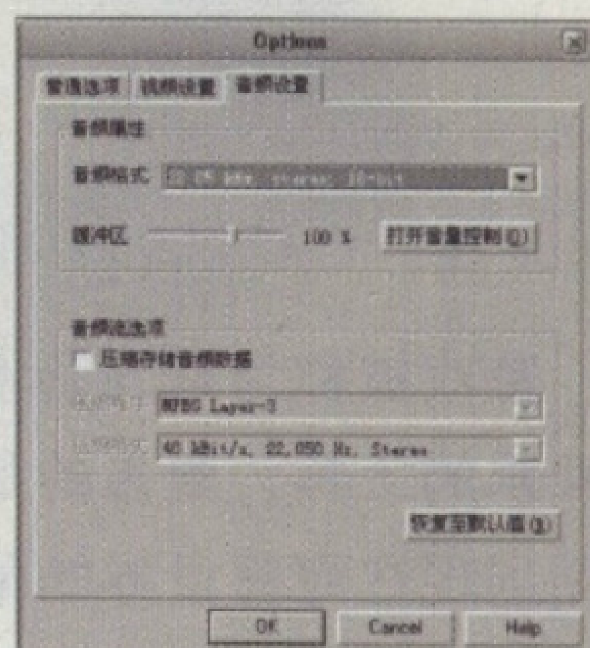
点击金山游侠中的游戏百宝箱，启动游戏录像机，点击界面左方的设置按钮（图1）。在普通选项页面中，使用鼠标选择快捷键设置框，然后可直接键入快捷操作键，设置的唯一标准就是不和游戏操作键重复冲突，对于《苍之涛》可以保持默认；窗口状态选择“保持窗口现状”；取消限制录制时间的勾选和录像时闪烁区域；录制选项的设置应该灵活处置，推荐选择只“录制图像”，镜头毕竟都是零散录制的，同期录制的声音也必然零散，后期剪接时肯定要替换处理音轨，同期录制声音并不必要，关键在于对于低配置机器不录制声音能保障录制画面的流畅，当然机器配置强劲者选择“声像同步”也无妨，这样在后期音轨处理时选择会更灵活丰富（图2）。切换到视频设置页面，勾选“使用屏幕尺寸”、“保持真彩颜色”，去除“录制鼠标指针”勾选；将视频缩放比下捕捉帧率拉到最大值15；在视频流选项中勾选“压缩存储视频数据”，在下拉框中选择编码器“DivX MPEG4 Fast-Motion”（图3）。在压缩下拉框中找不到编码器的用


图2

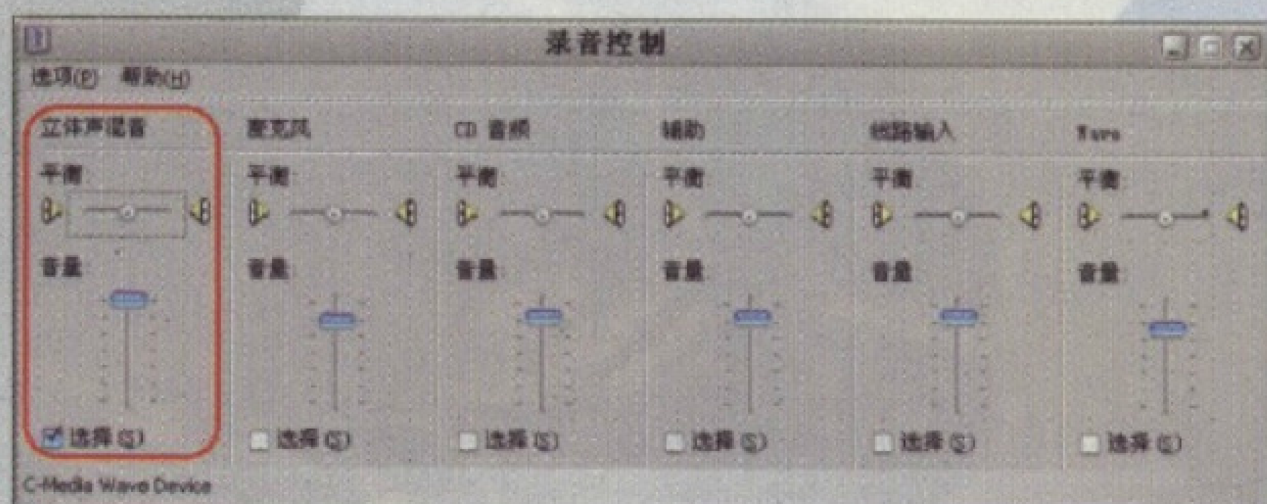

图3

户，可先下载安装K-Lite Codec Pack Full（http://www.onlinedown.net/soft/15531.htm），即可获得大部分常见编码器。继续点击编码器选择框边的设置按钮，将编码器的关键帧设置为25，压缩控制中将控制条拉至最平滑和码率最大（图4）。切换到音频设置页面，选择音频格式为“22kHz，Stereo，16bit”（图5），然后点击打开音量控制按钮，在系统音量控制面板中切换到录音控制并且勾选“立体混合音（Stereo Mix）”，这是必须设置


图4


图5

的步骤，否则无法录制下游戏的声音（图6）。完成设置后回到游戏录像机的主界面，在文件栏中设置录像保持的文件夹，注意录像存放的硬盘分区一定要保留足够空间，即使已经选择实时压缩影像至少也要保留上G的空间，而不压缩的画面录制更是需要大量空间。最后将游戏录像机窗口最小化完成准备工作。


图6

游戏录制问题

游戏录制出现的主要问题，是录制的影像播放时不流畅有断续跳跃感。这是因为游戏和屏幕录制都是极耗系统资源的工作，对计算机配置要求非常高，两者的参数设置都会相互产生影响。我们知道观感流畅的影像每秒至少需要24帧画面，也就是说在游戏被录制时，必须保持至少24帧/秒的运行帧率。否则游戏本身运行都不流畅，录制出来的画面当然会跳跃。Fraps和Catch 3D都会在画面左上角显示非录制和录制画面的游戏帧率（插图1），如果录制帧率数值已经低于24，必须调低录制工具参数降低对系统资源的占用。调整以下选项能保证录制工具资源占用最低：“只录制图像而不同期录制声音”、“不使用真彩色录制”、“不在录制时实时压缩影像”。如果仍然不能保持录制时游戏帧率，那么只能调整游戏本身参数设置，通常是降低分辨率和关闭特效。一个极端的办法——既然不录制声音，干脆禁用系统声卡，能极大提高游戏帧



插图1

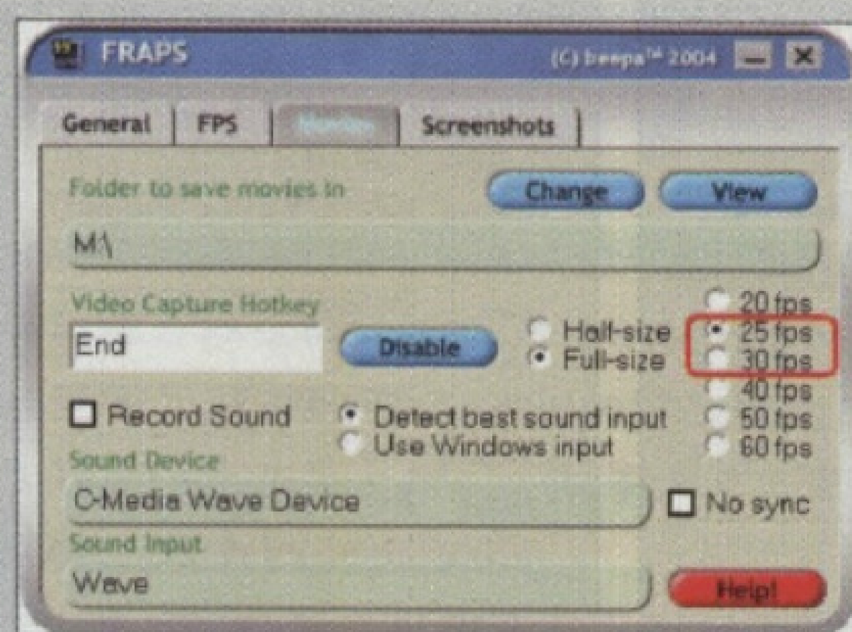


插图2

率。比较少见的特例是游戏运行非常流畅，但录制影像却始终不流畅，首先检查录制帧率是否设置为25或30（插图2），如果设置正确可能是游戏抢占CPU资源太厉害，Cath 3D设置CPU工作级别能够解决这个特例问题。以上调整都不能解决问题，只有去升级计算机硬件。

游戏录制的另一个问题，是一段时间后录制工具可能失去响应，用户应该检查是否去除了默认的限制录像时间（插图3），如果仍不能解决问题，请尝试替换录制工具软件，不要在一颗树上吊死。

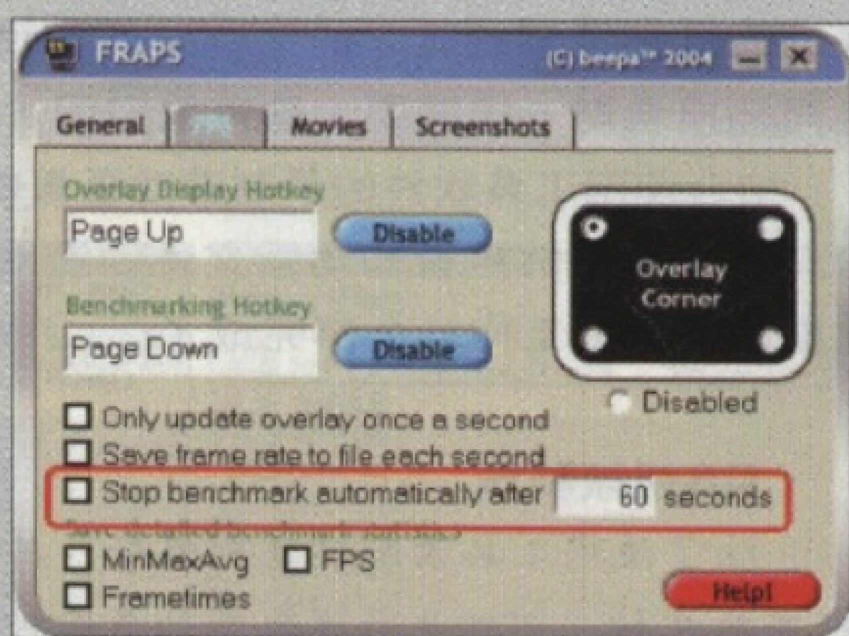


插图3

任何有意义的视频都应该是有剧情的。好在游戏剧情都是一定的，只需要根据游戏剧情原样录制画面就可以了。对于3D效果的游戏，还可以通过镜头的变换、远近来配合故事情节。需要注意的是由于《苍之涛》的3D特性偏弱，无法切换为第一人称主视角，但有许多3D游戏都能自由切换第一人称和第三人称视角，还可以通过修改实现浮空、入地等特殊效果，此时镜头的表现力就接近真实电影，因此一定要仔细研究游戏的操作和修改，探寻各种镜头在游戏中实现的可能性，从而最终确定可能实现的镜头设计来表现剧本。完成镜头的设计后，启动《苍之涛》从头开始玩，但并不是将整个游戏过程全程录制，我们只需要录制对话和剧情，而路上的行走以及万一踩着“地雷”战斗等细节就没有必要录制了。在进入游戏需要的场景后按下“Ctrl+F5”开始录像，当需要的镜头录制结束后，马上按“Ctrl+F6”停止录制，此时原来设定的录像输出文件夹就会出现一个录像文件。对于游戏操作需要牢记，要完成的工作是拍摄而不是进行游戏，因此操作的主要目的是搭建场景以供拍摄，《苍之涛》能通过鼠标右键旋转视角来改变场景，这是3D游戏的主要优点，一定要灵活加以利用（图7）。继续游戏并反复按下“Ctrl+F5”开始录制，按下“Ctrl+F6”结束录制，直到完成所有镜头的拍摄生成若干个录像文件（图8）。完整影视作品本就是依靠片段构成，从头到尾一个镜头只能在社会追踪纪实中见到。至此用户就完成了影像素材的获取。



图7

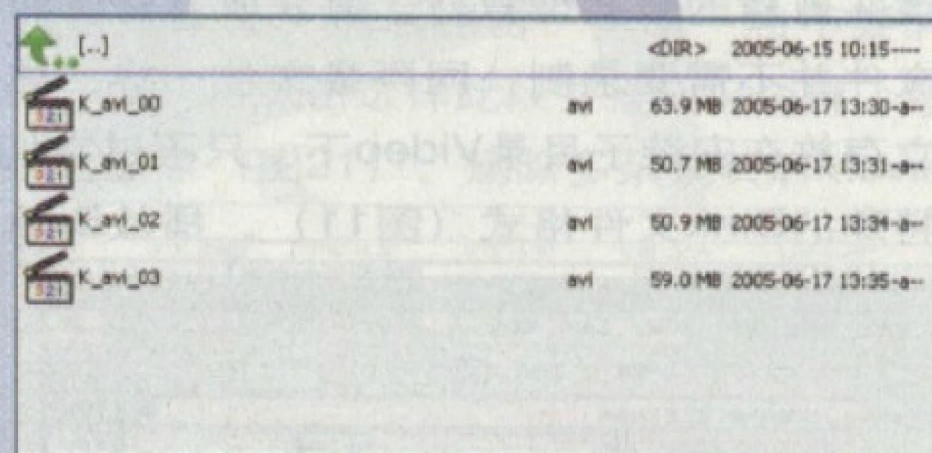


图8

声音是构成影视作品的另外一种重要基本素材，虽然游戏的音乐都是非常不错的，但影像录制时同期录制的声音是零散而且断断续续的，不适合直接作为最终作品，因此最好在后期制作时在音效中添加游戏原声。通常游戏自带的音乐音效就是最适合的声音素材，只要打开《苍之涛》的安装目录，就可发现Music子目录下，《苍之涛》中大多数音乐音效都存放在其中（图9），而且都是以波形或MP3文件形式单独存放，无论转换格式和剪辑处理都非常方便，玩家直接将其拷贝出来即可获取游戏自带的声音素材。事实上大多数游戏都会将游戏声音文件以标准音频文件形式单独存放，大大降低了玩家采集声音素材的难度。有些游戏是采用CD音轨作为游戏背景音乐，那么需要使用抓轨软件将音乐CD全部抓为波形文件，具体操作请查看本刊相关文章。只有无法在游戏安装目录中找到单独存放的音乐文件，或者声音文件是以加密压缩方式存放，那么将金山游戏录像机设置为只“录制声音”（图10），然后进入游戏逐一录制背景音乐和音效，注意一定尽量保证单曲录制的完整。此外声音素材并不只限于游戏作品本身，只要是为影视作品主题服务，用户可采集使用认为合适的任何声音素材，即使完全不使用游戏原有声音也不算意外。

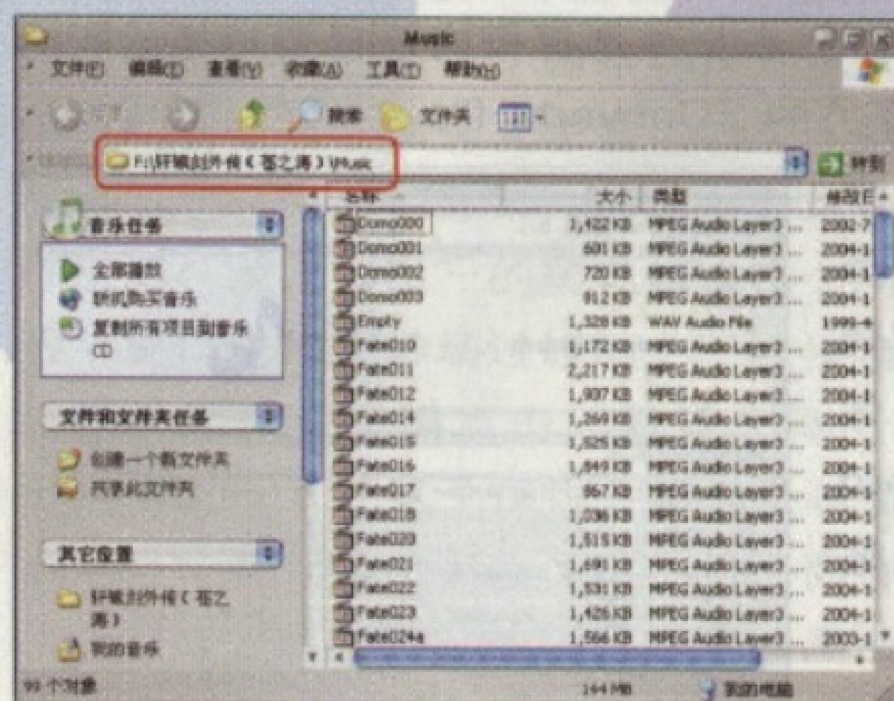


图9

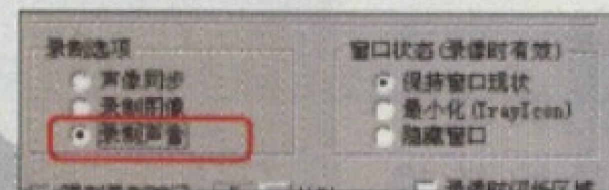
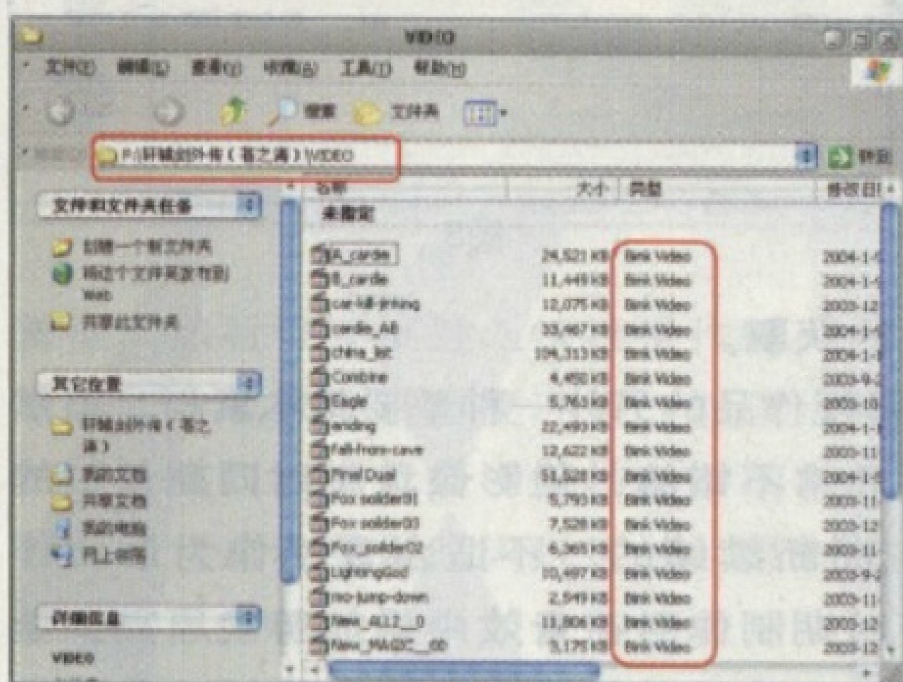
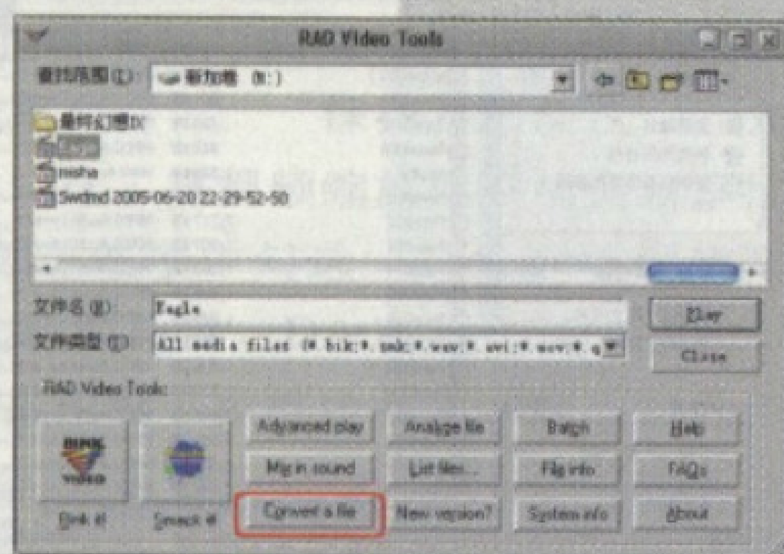


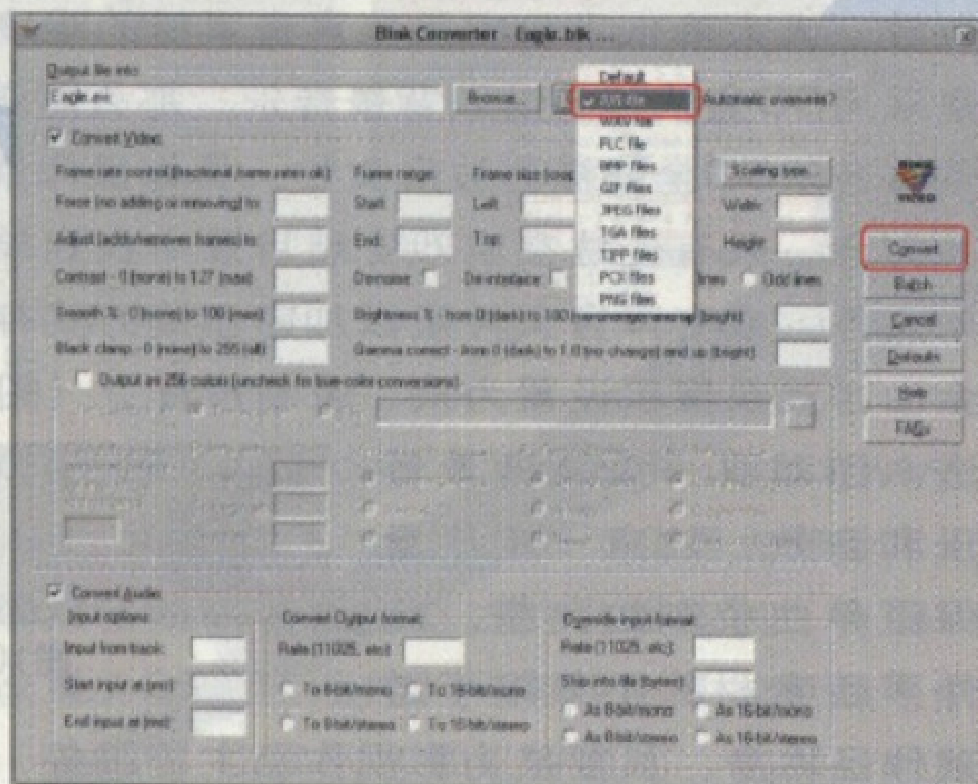
图10

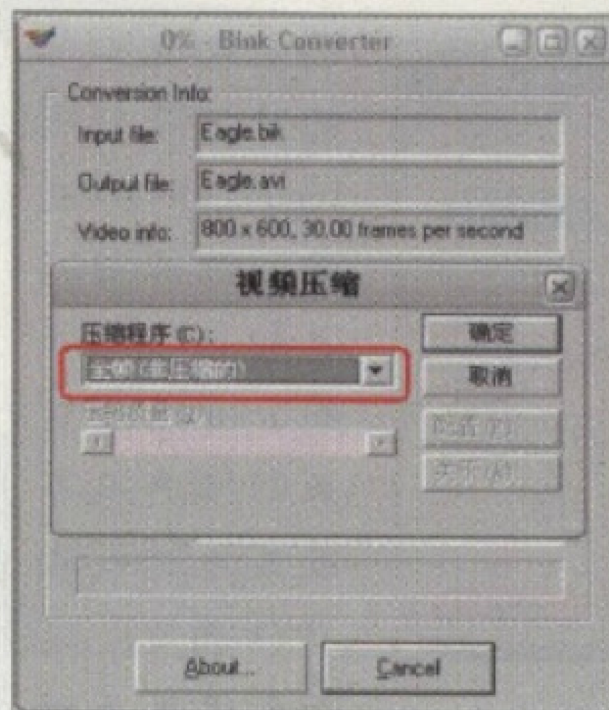
游戏过场动画是一种非常特殊的素材，它们通常作为

游戏剧情的过渡和推动出现，所以这些精美的CG动画本身就是成熟的电影叙事镜头，完全可以视作独立章节的影视作品。因此如果能巧妙剪辑串联游戏动画应用到作品中，那么最终作品的画面就能达到相当的高度。典型的例子是游戏《Final Fantasy Ⅷ》发售时的宣传MV，SQUARE将游戏中过场动画巧妙地剪辑在一起，跟主题音乐Eyes on me结合得天衣无缝，使得MV完全可以作为拥有完整故事的影视作品独立存在，堪称为主题进行镜头剪辑的最典型教材。要获取《苍之涛》的全部动画文件并不需要录制，同声音文件一样，这些动画文件独立存放在安装子目录Video下，只不过它们使用的是较为特殊的Bink文件格式（图11）。播放Bink动画文件必须使用工具RADtools（http://www.radgametools.com/down/Bink/RADTools.exe），要剪辑这些动画也必须使用它进行文件格式转换。运行RADtools，在文件选择框内选择要转换的Bink文件，然后点击下方的"Convert a file"按钮（图12）。在弹出的对话框中，点击"Browse"设定转换文件存放文件夹，点击"Output Type"设定转换格式为"AVI file"，而其它编辑设置一概保持默认空选以留待后期处理（图13）。点击"convert"按钮开始转换，程序会主动询问采用何种编码器压缩（图14），最好选择"全帧（非压缩的）"不损失动画原有质量，点击"确定"开始转换文件（图15）。目前大部分游戏的动画都会以标准视频文件形式存放，只有少数游戏采用实时演算动画或加密压缩文件格式，对于此类游戏就只能采用软件进行无损录制。相较游戏中无损录制的方式来说，无损转换动画文件可以绝对保证原有质量，而且大量节约玩家的录制时间和精力，不过无损转换同无损录制一样需要大量存放空间。


图11


图12


图13


图14

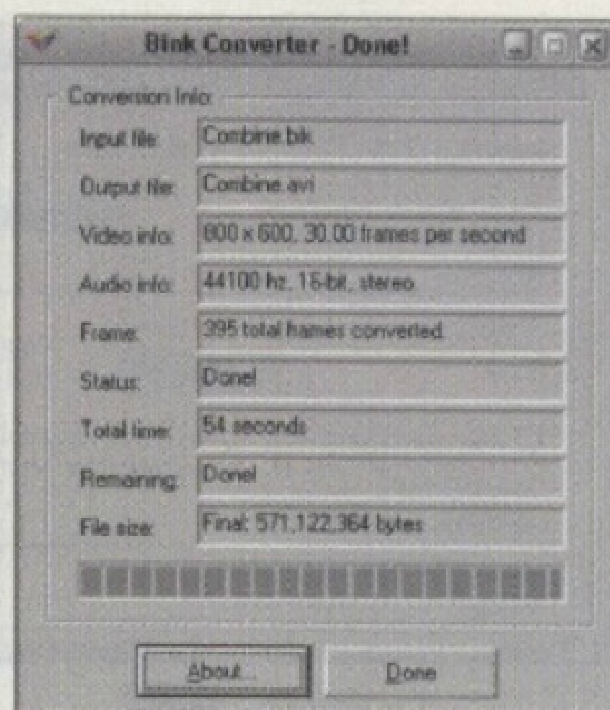


图15

结合使用工具软件的录制游戏画面或声音，以及直接拷贝转换游戏的声音和动画文件，游戏视频故事制作的前期素材收集工作就全部完成了。

CS视频制作

除了使用工具录制游戏影像外，其实还有另一种途径获取素材，那就是游戏自带的录像功能。事实上有很多游戏都自带录像功能，尤其是带有竞技色彩的大多数游戏，例如运动游戏FIFA系列、即时战略游戏魔兽系列、FPS游戏CS系列。游戏自带录像机通常都会带有多种视角镜头，往往功能强大而兼容良好，几乎不会有失去响应的时候，因此使用游戏自带的录像功能是录制游戏必然首选。当然游戏自带录像功能往往也有其特殊性，下面简单介绍CS游戏的录制。

CS游戏录制的原理是截取游戏中的连续帧，每帧都单独存为BMP图片，然后利用工具将这些图片再合成为未编辑的原始视频素材。打开CS游戏的cstrike目录，找到config.cfg文件用记事本打开，并将下面的参数复制到里面：

```
bind "F5" "startmovie aa 25"
bind "F6" "startmovie bb 25"
bind "F7" "startmovie cc 25"
bind "F8" "startmovie dd 25"
bind "F9" "startmovie ee 25"
bind "F10" "startmovie ff 100"
bind "F11" "startmovie gg 200"
bind "F12" "endmovie"
```

上面设置的意思是，F5～F9分别是以25帧/秒抓到以aa～dd开头的图片文件，而F10、F11分别以100帧/秒和200帧/秒抓取图片，F12停止抓图。上文已经解释，25帧/秒的抓取很容易理解，而更高的每秒抓取帧数可制作慢动作效果。然后进入游戏使用上述快捷键抓取所需要的素材后，使用VideoMach即可将所抓取的图片转换为AVI视频文件（http://www.skycn.com/soft/1995.html），而其它后期处理并没有任何区别。

剪辑输出篇

在剪辑输出工作中通常会使用软件Adobe premiere，如果不考虑特效制作等高级效果而仅仅是简单剪辑，那么Windows自带的Movie Maker也能很好地完成工作，虽然没有premiere那么强大完备的功能，但制作的原理方法是一样的，玩家大可在熟悉Movie Maker的基础上再作更高的追求。

启动Movie Maker并在电影任务窗口中点击"导入视频"链接，然后在弹出的文件对话框内使用Shift键复选导入前期录制或转换的视频和动画文件（图16），接着依次点击"导入图片"和"导入音频或音乐"链接，将所有前期采集的素材全部导入。需要注意默认情况下导入的视频不会同时处于中间素材窗口中，玩家需要点击"收藏"旁的下拉框才能切换视频素材，这是Movie Maker不太人性化的功能欠缺（图17）。

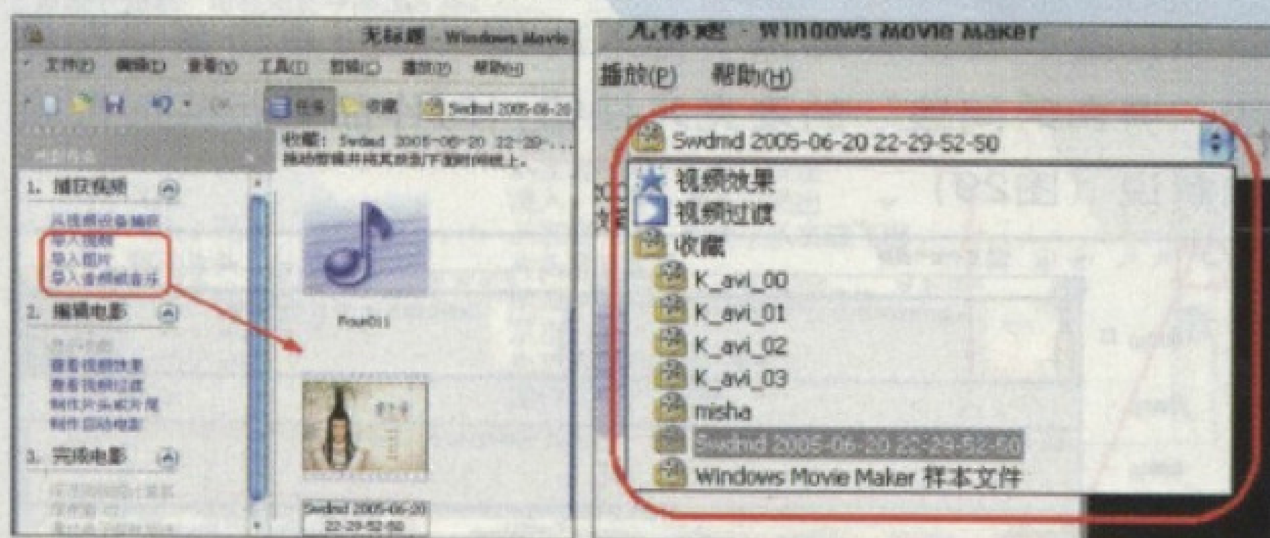


图16　图17

用鼠标将作品需要的第一个影像镜头拖入到下方的"时间线"窗口中视频轨线上，如果影像附带声音，则会自动出现在下方的音频轨线上（图18）。玩家应该使用鼠标点选时间线指针来回拖动预览影像，这样做的目的是为了清楚地分解每一帧画面以利于剪辑，不过默认情况下时间线刻度较为紧凑，很难精确定位在某一帧画面。只要点击"时间线"窗口左上方的时间线放大镜按钮，可将时间线放大到精确选择每一帧画面（图19）。将时间线指针拖到不需要的影像画面开始处，然后点击视频监视窗口下方的剪辑按钮，此时原来的一段影像就会被剪为两段，用户可分别自由拖动它们（图20）。继续拖动时间指针到不需要画面结束处，然后点击"剪辑"将不要的画面剪为单独的一段，再点击选择此段并按Delete键，即可将其在时间线上删除（图21）。删除多余镜头后Movie Maker并不会留下空白，而是会自动将后面一段拉过来填充连接。当完成一段影像的剪辑后，继续将下一段影像拖入到后面，同样继续进行剪辑处理，所有影像素材都完成剪辑并连接在一起时，作品的主体故事线也就基本完成。

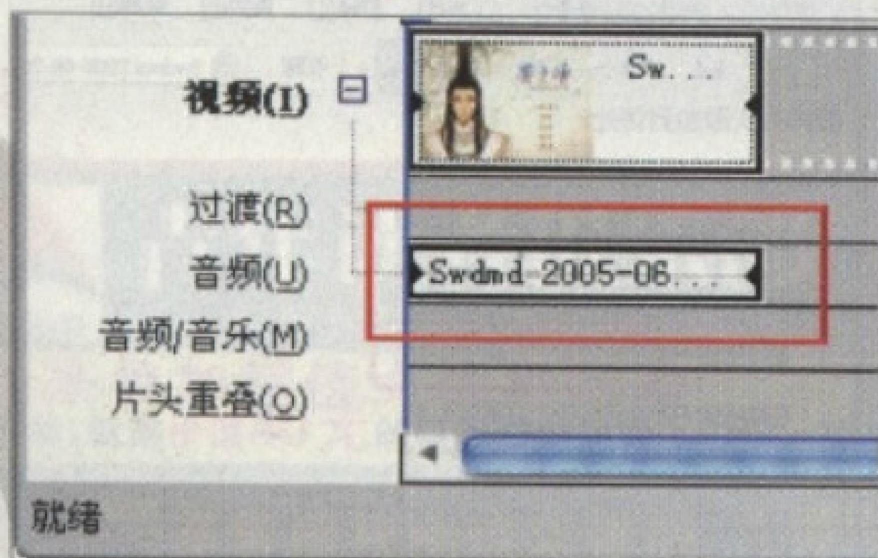


图18

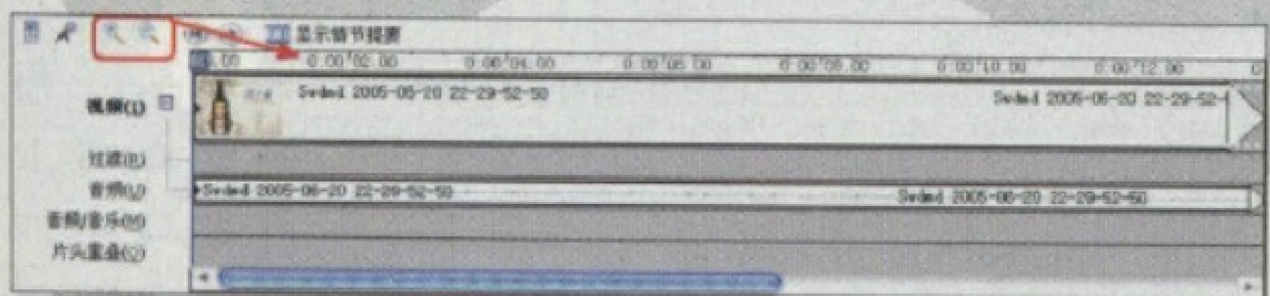


图19

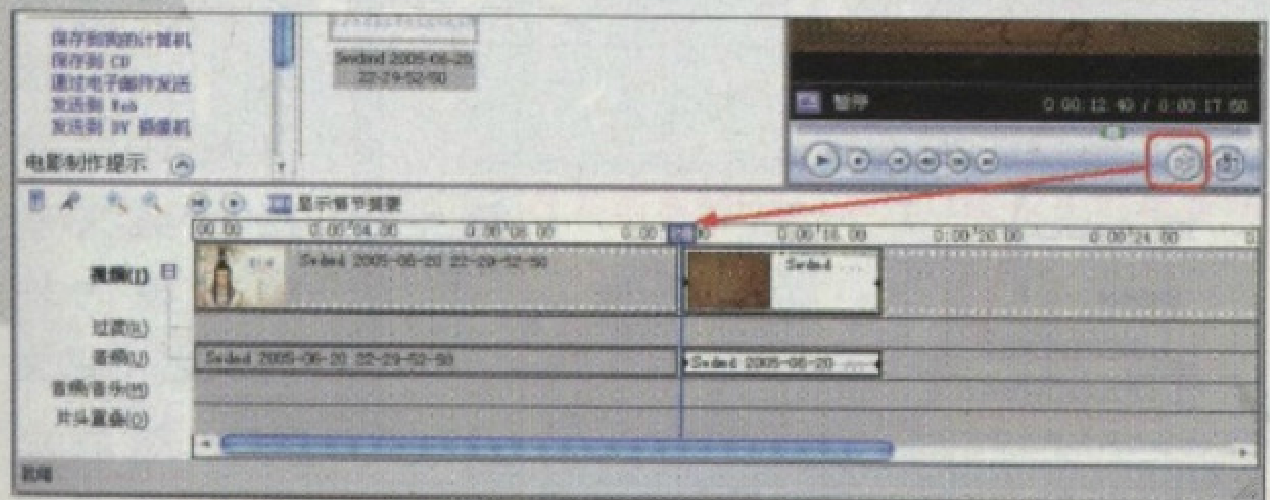


图20



图21

现在预览整个作品会发现一些问题，电影始终是由无数零碎镜头所组成，有些镜头剪辑恰当会衔接得非常好，但是某些镜头由于情景切换变化太大，上下镜头的连接就会显得非常突兀生硬，给观者的视觉造成不舒服的感觉，对镜头的感染力和叙事表达造成破坏，此时最好使用"淡入淡出"的转场解决这个问题。找到"时间线"窗口中需要转场过渡的上下连接镜头，在上一个镜头上使用鼠标右键点击，然后在弹出菜单中选择"淡出"（图22）。这个操作会使镜头画面在结尾处开始逐渐变暗，直到最后完全消逝不见。同样道理把下一个镜头设置为"淡入"，也就是将镜头画面开始处修改为从全黑渐渐变亮为正常画面，此时上下镜头的连接也就有了一个渐黑渐亮的转场过渡，由于有了这个视觉暂变的准备过程，观者就不会因为连接镜头的跳跃太大而不适。虽然默认的"淡入淡出"效果是采用的黑色过渡，不过Movie Maker给玩家准备了更多的选择，当在视频上点击鼠标右键弹出菜单时，选择"视频效果"即可修改淡入淡出的默认效果设置

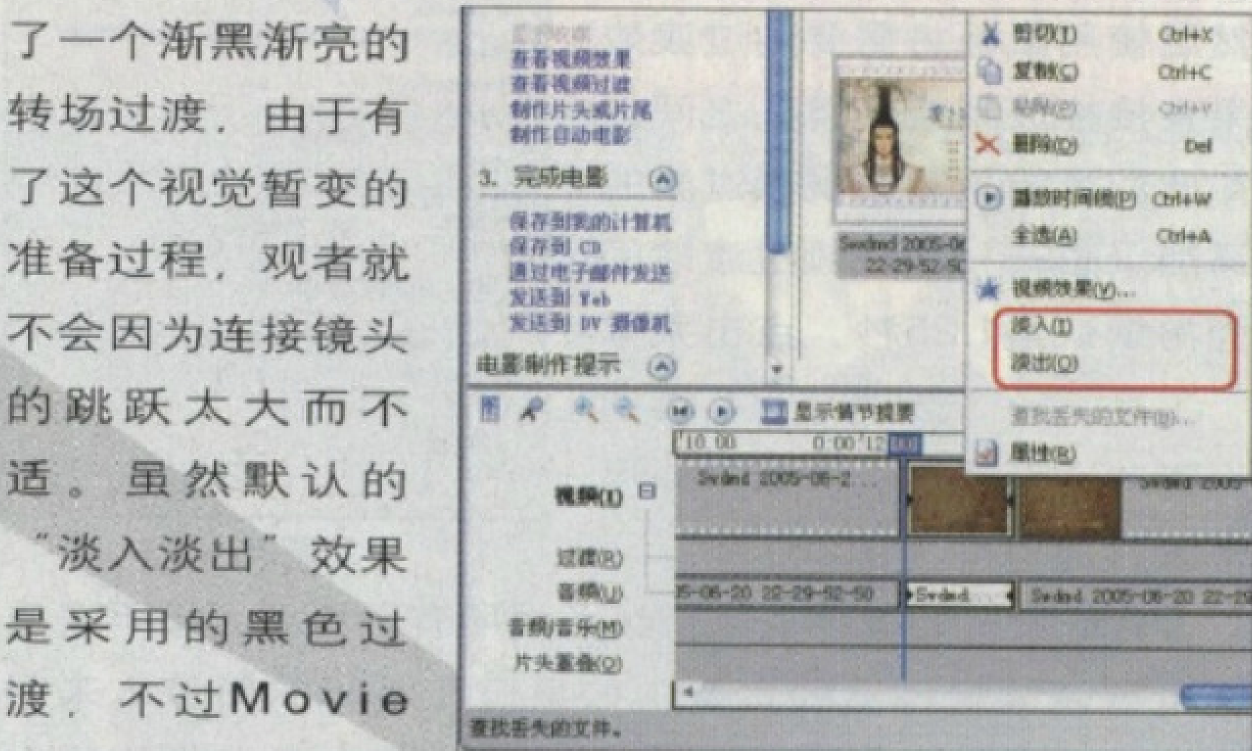


图22

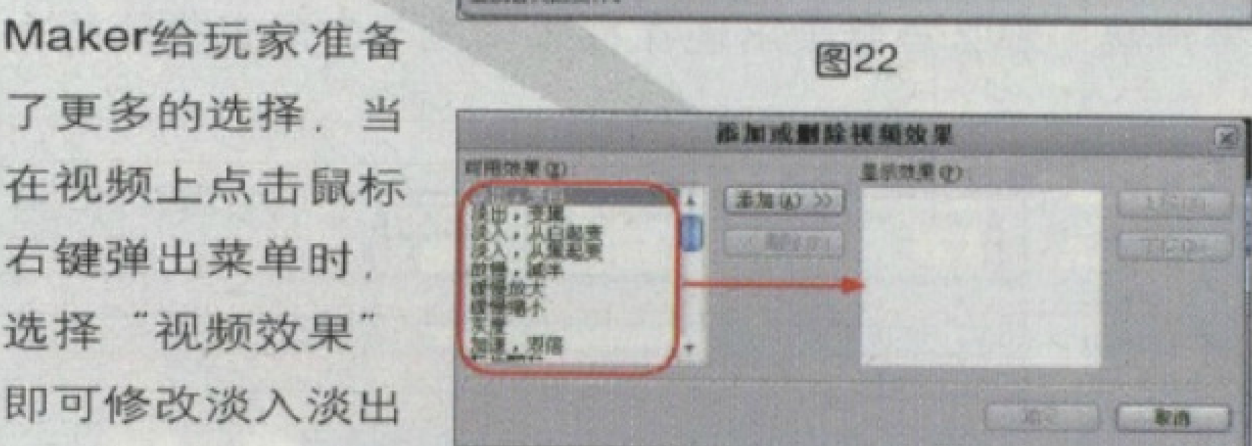


图23

（图23）。这个效果设置非常丰富，不仅可以将黑色过渡修改为白色，更有“旧胶片、模糊”等数十种特殊效果，更妙的是这些效果可以按顺序叠加在视频上，这使得本来黯然的淡入淡出转场变得光芒四射。

如果不需要叠加效果，点击任务窗口的“查看视频效果”连接，可以在中央素材窗口中御览具体视频效果。通常镜头设计合理、剪辑得当的作品并不需要太多转场，但作为视频初习者经常用来上手练习的音乐MV，因为自身特点会出现大量转场镜头，全部使用“淡入淡出”转场，画面黑来黑去还是会单调生硬，此时必须利用视频过渡来添加更丰富的转场效果。要添加视频过渡特效必须切换到“情节提要”窗口，点击“时间线”窗口中“显示情节提要”链接切换（图24）。此时可看到



图24



图25

所有影像剪辑镜头按连接顺序排列，在两个镜头连接之间留有一个白色小窗口，这个窗口即用于添加视频过渡。点击任务窗口的“查看视频效果”连接，在中央素材窗口中查看视频过渡，然后使用鼠标将需要的过渡效果直接拖放到连接镜头之间，如此即可简单完成视频过渡的添加（图25）。视频过渡时间通常默认是1.25秒，点击菜单“工具”→“选项”，在选项设置对话框的高级面板中即可修改过渡时间（图26）。

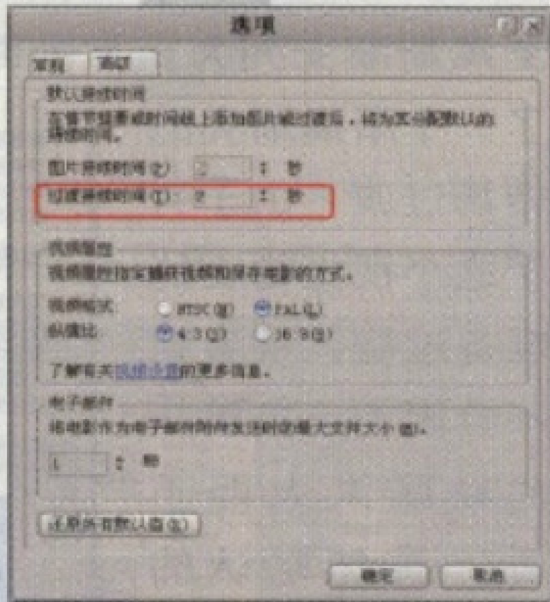


图26

当玩家们处理完视频轨线上的所有影像后，接下来应该是剪辑编辑作品的声音。如果玩家编辑的影像本来附带声音，那么声音会出现在视频轨线下方的音频轨线上

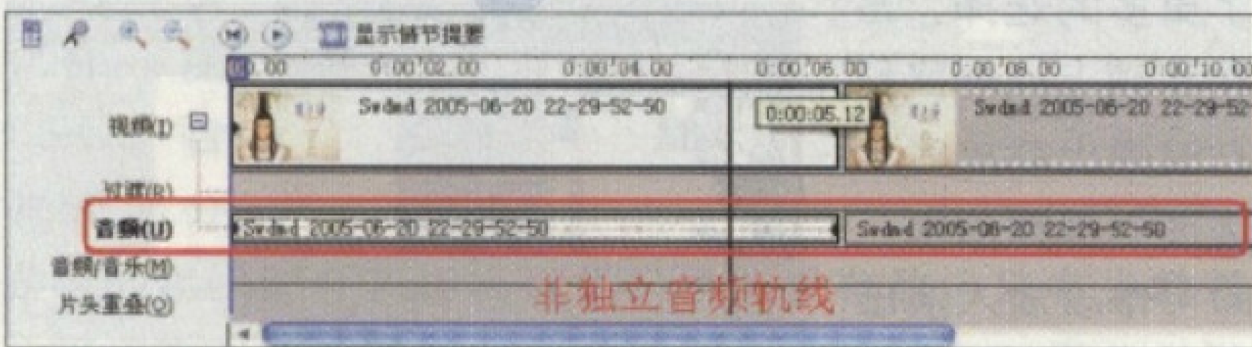


图27

（图27）。这条音轨是视频轨线附带的非独立轨线，因此这些声音也无法完全独立调整，如果玩家需要留下的只是其中某部分声音，那么必须将需要部分所依附的整个视频一起剪辑。对于剪辑好的每段视频的声音，只能够简单设置音量和淡入淡出效果，需要去除声音的话就设置为静音（图28）。在这条非独立音轨的下方，还有

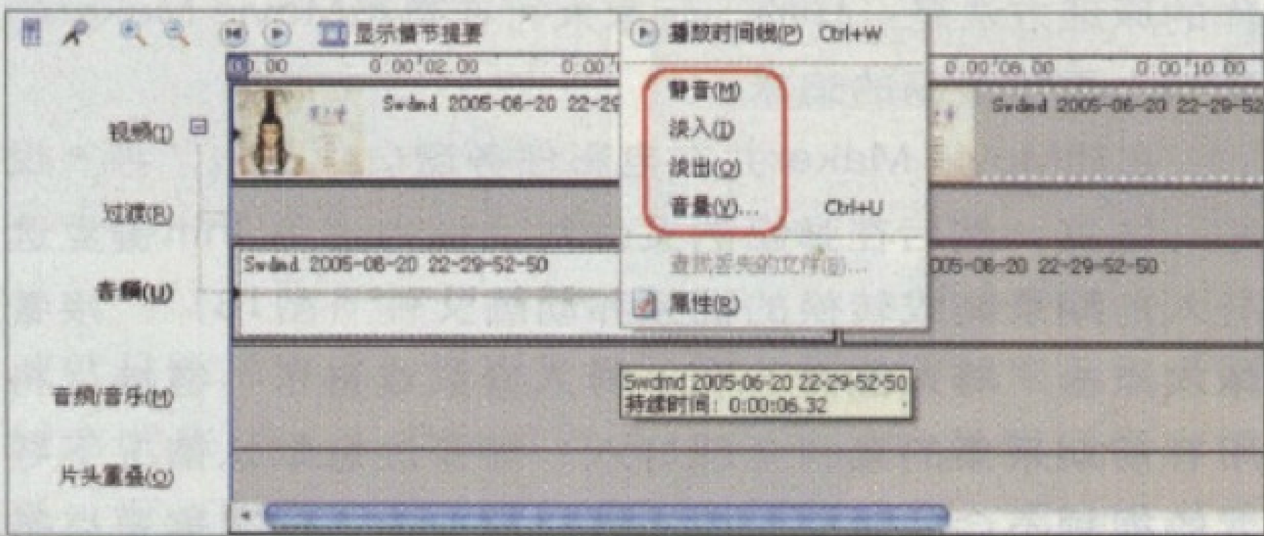


图28

另外一条独立音轨，玩家可将前期准备好的单独的背景音乐，各种音效根据情节拖入此处，也可点击窗口左侧的“旁白时间线”的麦克风按钮，对作品进行实时配音和解说（图29）。

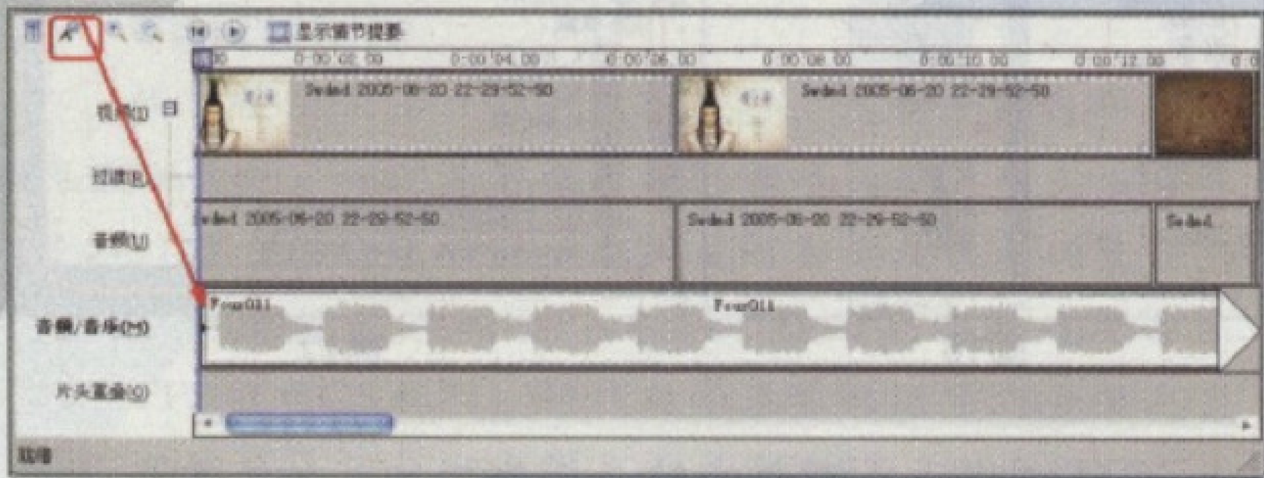


图29

除旁白外，影视作品上添加说明文字也是最常见的需要，在Movie Maker中这个工作非常简单。点击任务窗口的“制作片头或片尾”连接，然后选定时间线中需要添加文字的镜头，再接着点击上方窗口中的“选定剪辑之上添加片头”连接（图30）。在片头文本输入框内输入说明文字，然后点击“更改文

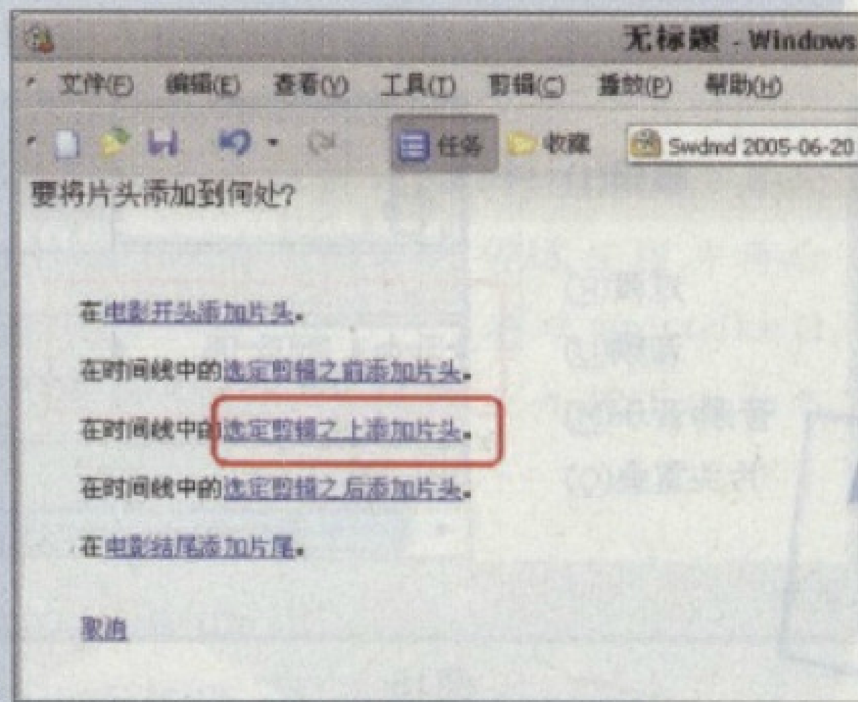


图30

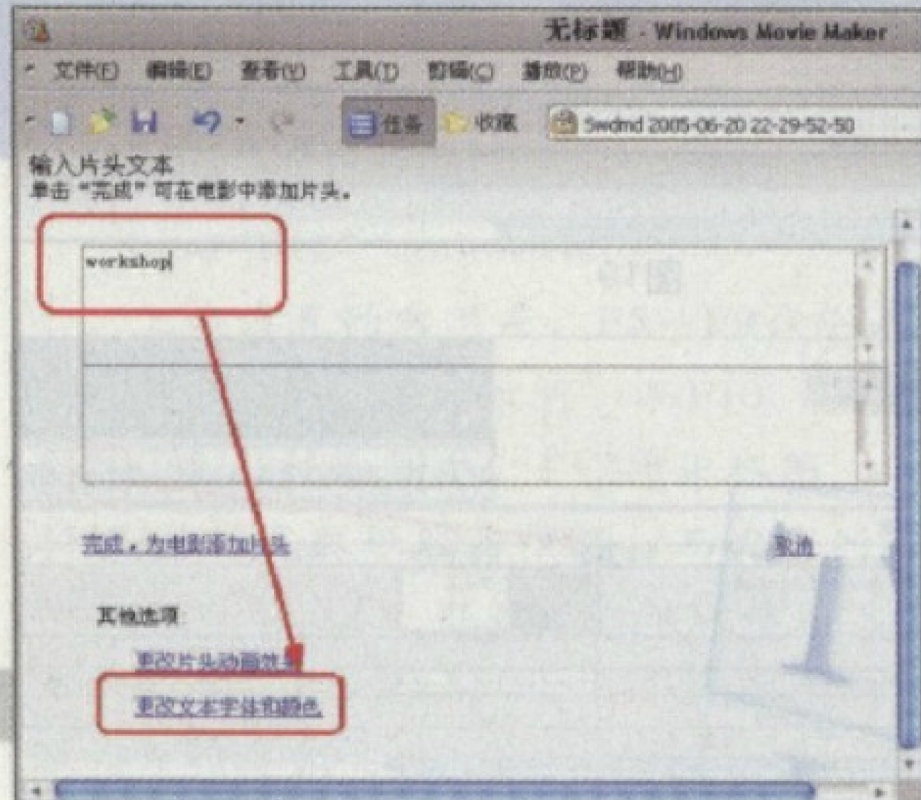
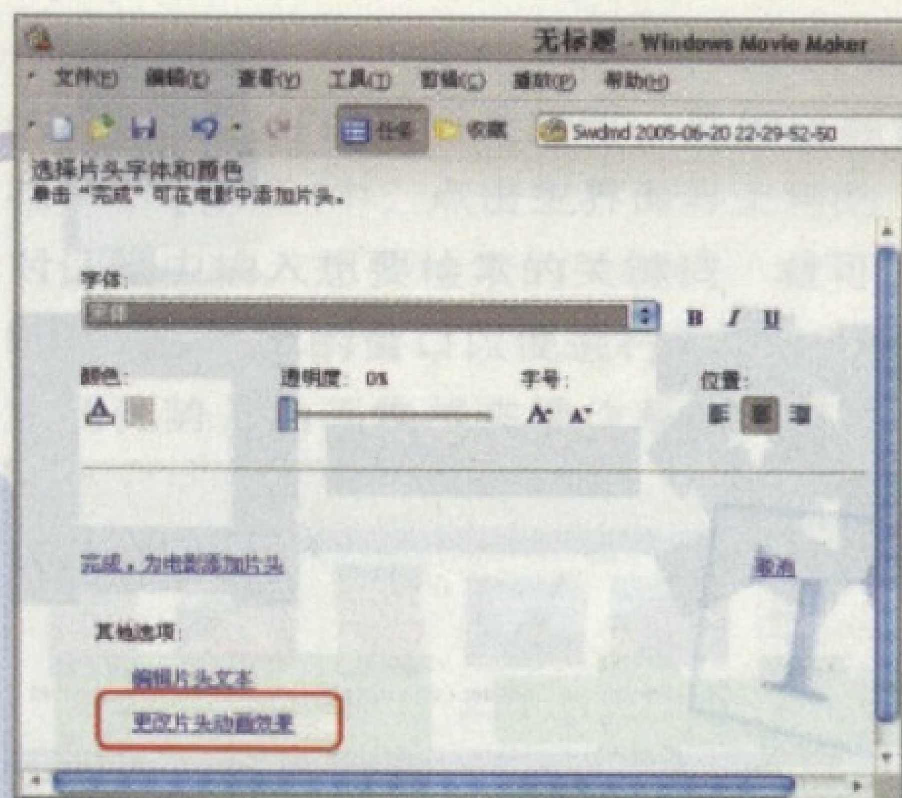
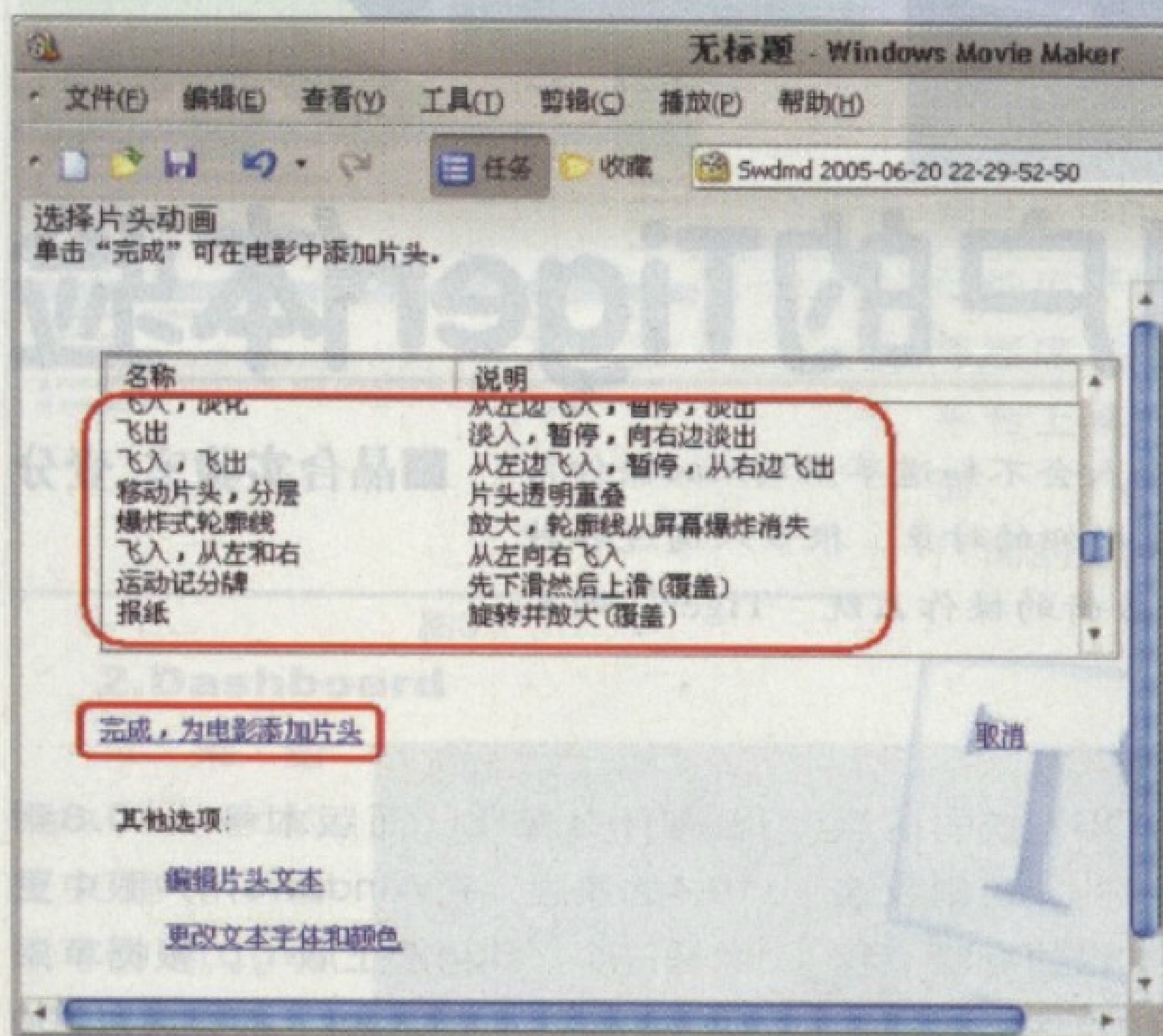


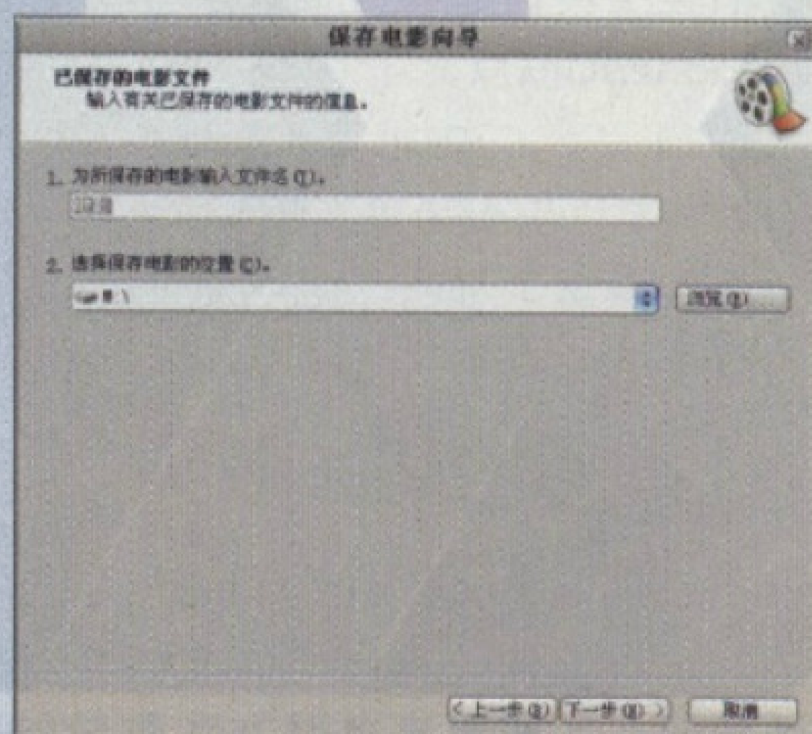
图31

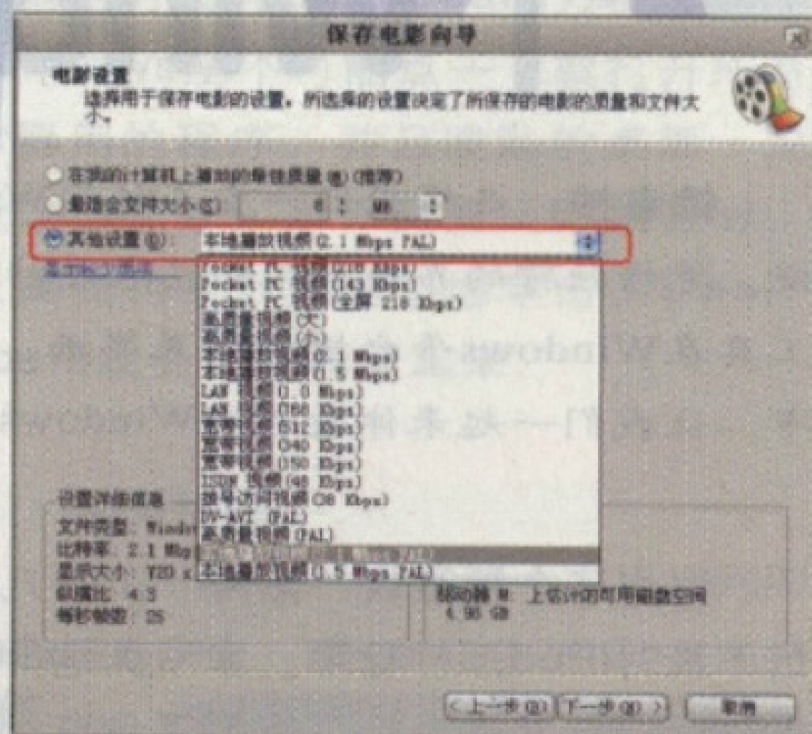

图32

本字体和颜色”按钮（图31）。设置完字体的颜色、字号、透明度等参数，再点击“更改片头动画效果”连接（图32）。在效果列表中选定需要的文字特效，然后点击“完成，为电影添加片头”，即可为需要的影像添加特效文字说明（图33）。


图33

完成作品后开始输出电影，点击任务窗口的“保存到我的计算机”连接，在输出对话框中设置输出文件名以及存放位置，点击“下一步”（图34）。在电影质量设置中先点击“显示更多选项”的链接，然后再选择其他设置下拉框，最后在下拉框中根据玩家的需要来选择最终格式，参赛最高的DV-PAL的视频质量固然是最好的，但1分钟视频大概要占据1.5G左右大小硬盘空间，这恐怕是个人玩家难以承受的，因此选择较为清晰的高质量WMV是较为明智的选择（图35）。最后开始压缩完成视频文件，这也是玩家最终的电影作品。P


图34


图35



咬一口苹果

一个Windows用户的Tiger体验

■晶合实验室 壹分

编者按： 虽然我们一直在使用Windows，但相信没有几个人会不知道苹果的Mac操作系统。凭借独特的界面布局和艺术设计，苹果操作系统成为大家敬仰的对象，很多人通过各种工具在Windows平台模拟苹果界面，不惜占用系统资源。借着新的操作系统“Tiger”的发布，让我们一起来体验作为Windows老师的苹果魅力。

作为一个被微软“熏陶”了十几年的PC用户，我对Mac OS系统的认识远不及对iPod那样稔熟。幸亏美编GG和MM们都是使用Mac机的，否则我连在Mac上打字的经验可能都不会有。得益于经常在美编那里改错的经验，我才积累了一些使用经验与感受，但当全新的“Tiger”操作系统抵达编辑部的时候，我还是忍不住俗了一把，因为那种感觉——惊艳。

“Tiger”的正式名称其实是Mac OS 10.4（另有针对服务器的Server版本），“Tiger（虎）”则是它的昵称。相对而言，微软的产品往往在开发过程中会像军工产品一样有无数代号，但上市之后，就只剩“Windows XXX”的统一编号了。也许这也体现了两家企业截然不同的态度，Mac OS是苹果的宠物甚至孩子（部分苹果爱好者论坛中已经开始为今后的Mac OS征集昵称了），而Windows则更像是微软独霸市场的武器。

一、主要新增功能

苹果的产品一向以时尚著称，“Tiger”的桌面留给笔者的第一印象是色彩的运用比较轻灵，整体风格非常清爽（图1）。相比之下，XP曾经引以为傲的蓝天草原就显得有些厚重了。“Tiger”基本延续了较早版本Mac OS的界面布局，从外观上很难看出有什么变化，而版本号从10.3到10.4的演进，在Windows用户眼中更像是一个“Bug修正版”。根据苹果公司的资料，“Tiger”拥有超过200项新功能，而其中对个人用户最重要的是：Spotlight桌面搜索技术，基于构件的全新应用程序Dashboard，以及支持H.264视频编码解码的iChat。



图1

1.Spotlight桌面搜索引擎



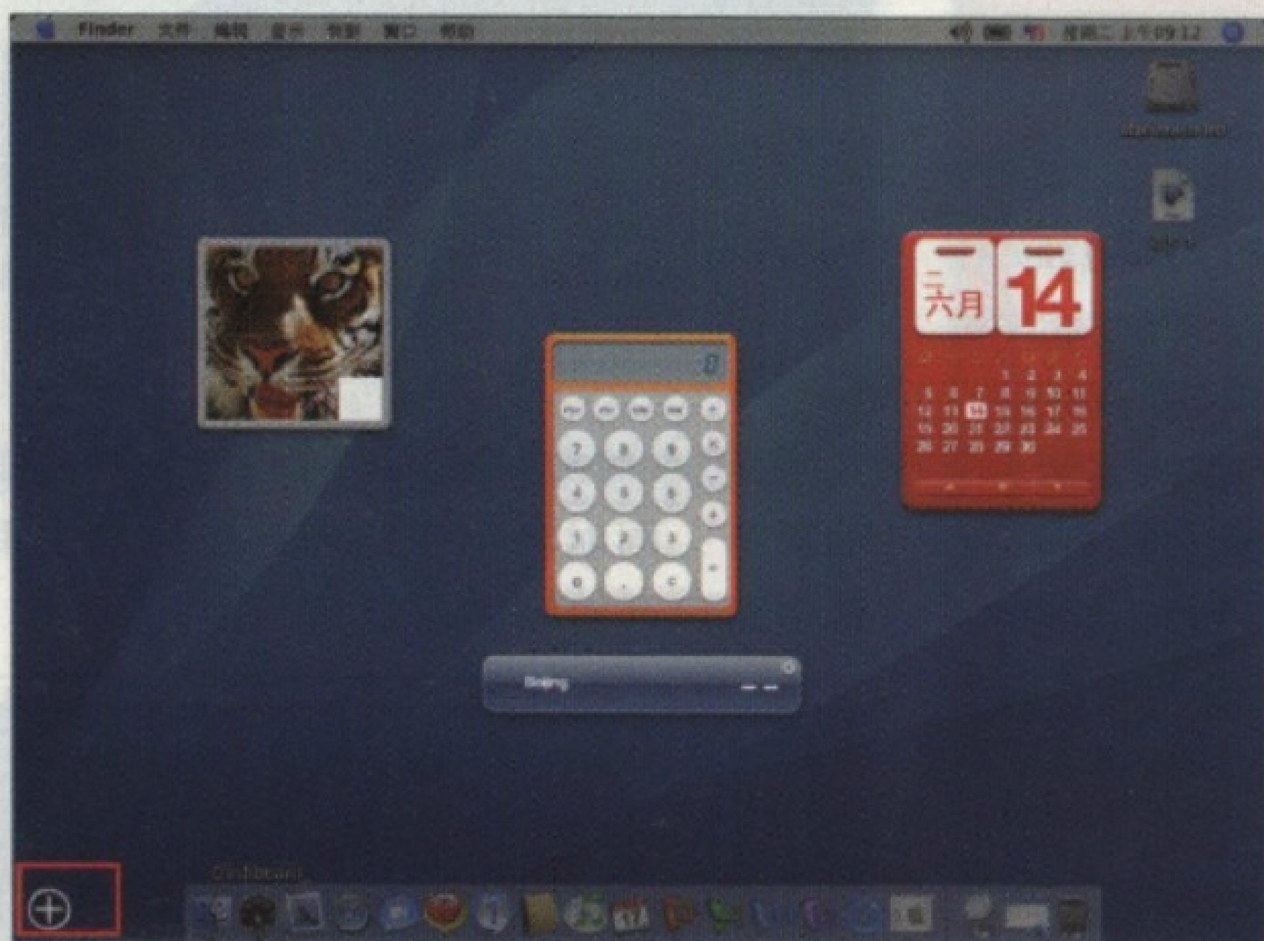
图2

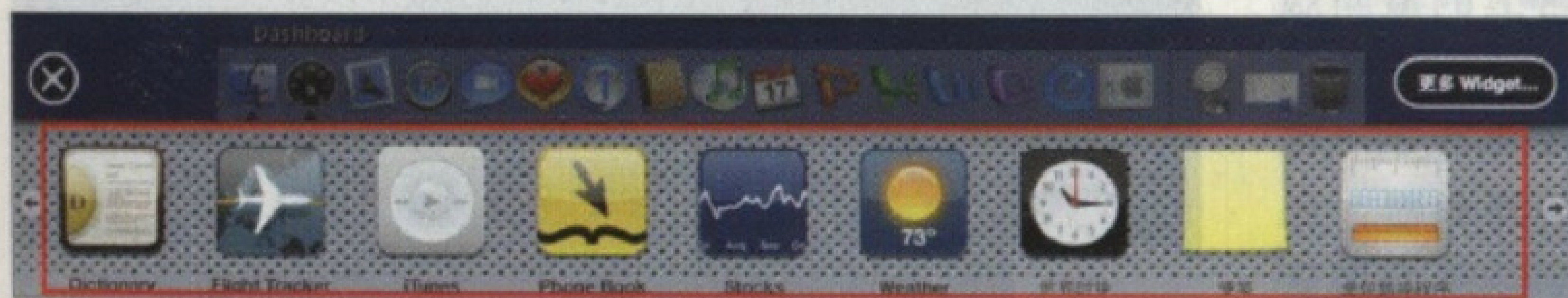
当MSN、Google、Yahoo!甚至其他一些"后来者"为Windows平台上的桌面搜索斗得不可开交时，苹果已经悄悄地将自己的桌面搜索引擎集成在了"Tiger"中。点击主界面右上角的"放大镜"图标（图2），在弹出的对话框中输入想要检索的关键词，就可以在很短的时间内获得结果。Spotlight也有专门的窗口以便进行复杂的搜索（图3）。快速并不是Spotlight仅有的优势，由于集成在操作系统内核中，Spotlight不仅拥有比其他第三方构件更加准确和完整的数据库，还能及时地更新数据库的内容，而且由于采用被动接受数据的更新方法，占用系统资源非常小。真正先进的地方还在于内核级的Spotlight允许第三方开发商在自己的应用程序中引用Spotlight的桌面搜索功能。目前苹果公司已经将Spotlight整合到了自己的电子邮件管理、地址薄等程序当中。相比Windows平台上桌面搜索乱哄哄的场面，"Tiger"已经走上了更广阔的道路。


图3

2.Dashboard

苹果给Dashboard的定义是"一组被称为widget（构件）的全新辅助型应用程序"，而在笔者看来，Dashboard更像一个百宝箱，你可以随时随地通过单击屏幕下方工具栏中左起第二个图标，就可以打开它。Dashboard的界面分两部分，第一部分是主要界面（图4），其中放置用户预先定义的应用程序，当用户打开Dashboard时，它们已经全部自动处在被运行状态并显示在最前，极大地提升了操作的效率。


图4


图5

Dashboard中预置了14个应用程序（构件），包括像股价、天气预报、航班跟踪、度量单位、汇率和电话薄这样的信息。默认情况下并不会全部显示出来。如果需要其他的构件，可点击左下方的圆形加号图标，就可以在底部看到全部已经安装的构件（图5）。根据自己的需求将对应构件拖动到Dashboard主界面中，今后打开Dashboard时就可以直接使用它了。在此状态下，所有已经放入Dashboard的构件，都会在左上角增加一个关闭按钮，点击关闭后，下次启动Dashboard时，该构件将不再出现。

Dashboard能提供给用户尽可能多的便捷，你可将便签放入其中，以便随时查看和记录一些信息；字典构件对于进行外语阅读和翻译的人是非常好的助手；而把计算器与股票构件放在一起，一定是股民们最乐意的方式。虽然Windows中你可以将所有常用的快捷方式都放在桌面上，即使那样也绝对没有Dashboard方便，因为Windows里不可能点一下就打开所有你要用的程序，并且凌乱的桌面一定会让你抓狂。当你需要回到桌面时，只要在构件之间的空地单击，Dashboard就会迅速隐藏起来。

3.iChat

iChat是Mac OS系统中的局域网即时通信软件。"Tiger"中的iChat支持



关于Dashboard的争议

苹果认为"Tiger"中的Dashboard肯定将被竞争对手抄袭，并且在美国"Tiger"发布会上贴出一系列海报影射微软会在Windows的下一个版本（Longhorn）中抄袭该功能。其中一句标语写着："微软，准备好复印机吧。"

有趣的是一位名叫Arlo Rose的开发人员表示，苹果Dashboard软件与他自己开发并于2003年2月推出的Konfabulator（售价25美元的Mac程序）雷同，两套程序都可轻松存取构件类的程序。但苹果对此表示否认，坚持Dashboard为苹果公司原创。为了表示抗议，Konfabulator的首页换上了这句标语："苹果，准备好复印机吧！"

全新的H.264视频编码解码器。H.264标准的引入表示iChat能在网络带宽条件不变的情况下，提供给使用者更高的画面质量（图6）。用户还可以在iChat的三维虚拟会



图6

议室中创建多达10个人的音频会议，以及最多4个人的视频会议。遗憾的是无论发起还是参与多向视频会议，对硬件配置都有较高的要求：发起多向视频会议需要Power PC G5处理器或双1GHz的Power PC G4处理器系统，以及384kbps的带宽；参与者需要至少1GHz的Power PC G4处理器以及100kbps以上的网络带宽。如此高的要求基本上剥夺了当前使用苹果笔记本的用户发起视频会议的能力。

H.264标准

H.264标准是ITU-T的VCEG（视频编码专家组）和ISO/IEC的MPEG（活动图像专家组）的联合视频组（JVT，Joint Video Team）开发的标准，也称为MPEG4 Part 10"高级视频编码"。在相同的重建图像质量下，H.264比MPEG4节约50%左右的码率。因其更高的压缩比、更好的IP及无线网络信道的适应性，在数字视频通信和存储领域得到越来越广泛的应用。

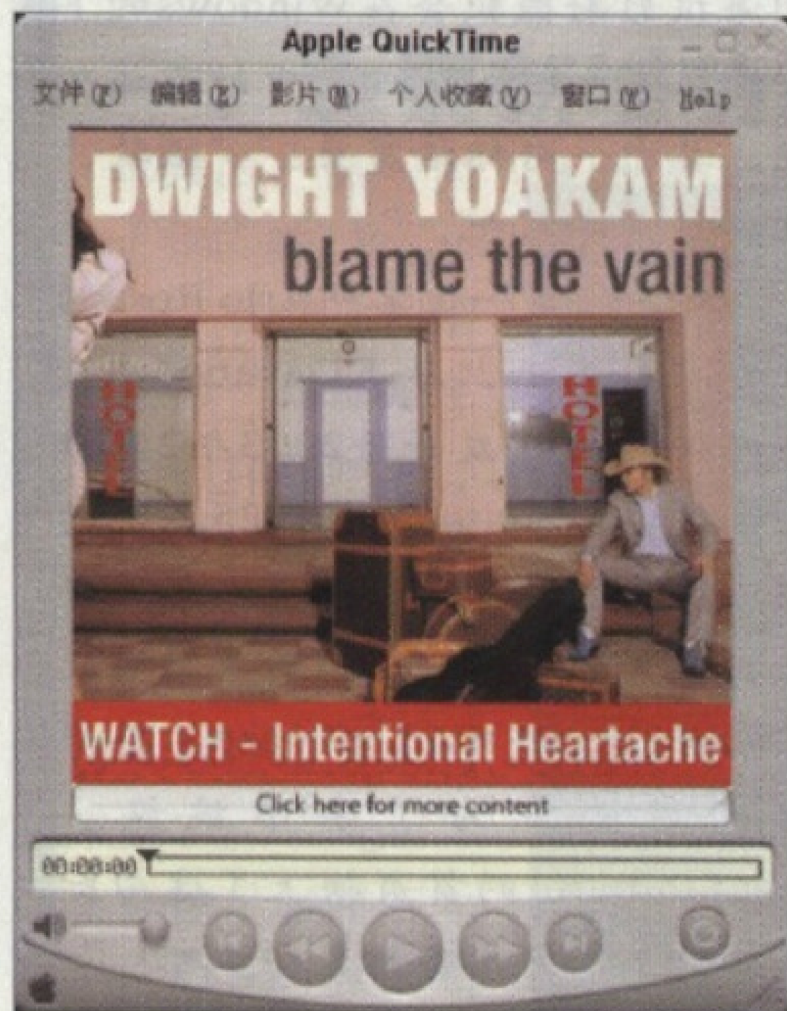


图7

iChat对H.264标准的支持，应该是得益于全新的QuickTime 7（图7）。这是苹果平台上的最新版多媒体播放程序，除了提供H.264视频编码解码器，还在音频效果方面有了增强。

即使新的iChat提供了强大的加密功能，可以保证信息内容的安全，但笔者认为信息交流并不是它最吸引人的地方。能够与iTunes软件互动才是iChat令年轻人怦然心动的地方，如果你的朋友在聊天的同时还在使用iTunes播放音乐，那么在联系信息中就可以看到歌曲的信息，并且可通过iTunes在线音乐商店获得更多的信息甚至是歌曲本身。iChat的这个功能可以明显看出苹果希望借助iPod的"光晕"来吸引更多的用户，拉动产品的销售。而事实上，Mac OS对iTunes的全面支持也确实在欧美市场为苹果带来了更多的利润。

二、动静相宜

Mac OS系统不仅有漂亮的图标和界面，在执行各种不同的操作时还有相当出色的动态效果。以窗口的最小化和恢复为例：

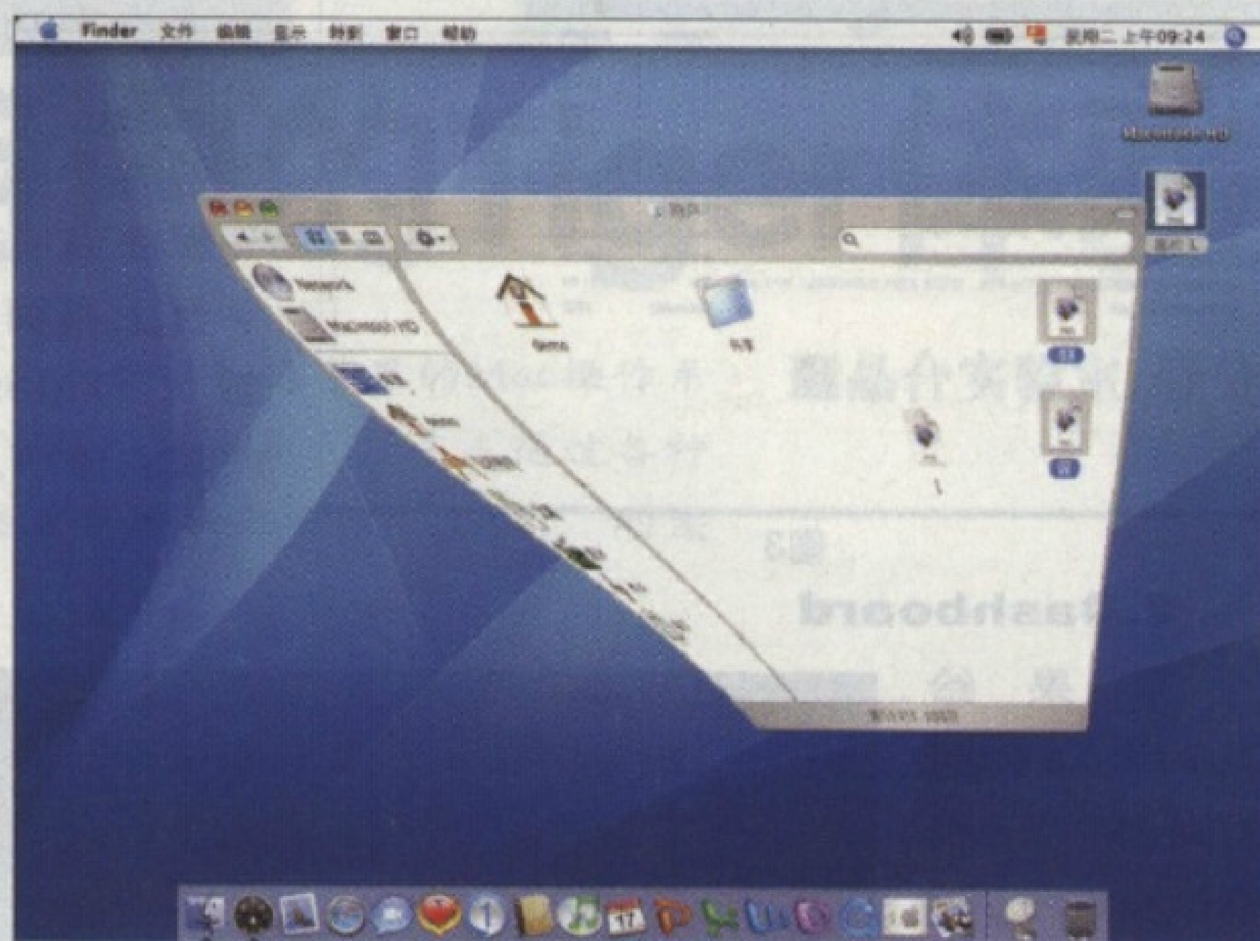


图8

图8：点击最小化按钮后，窗口的底部会开始逐渐收缩变窄，同时窗口中的内容也会发生相同的几何变化，整个窗口开始被纵向拉长

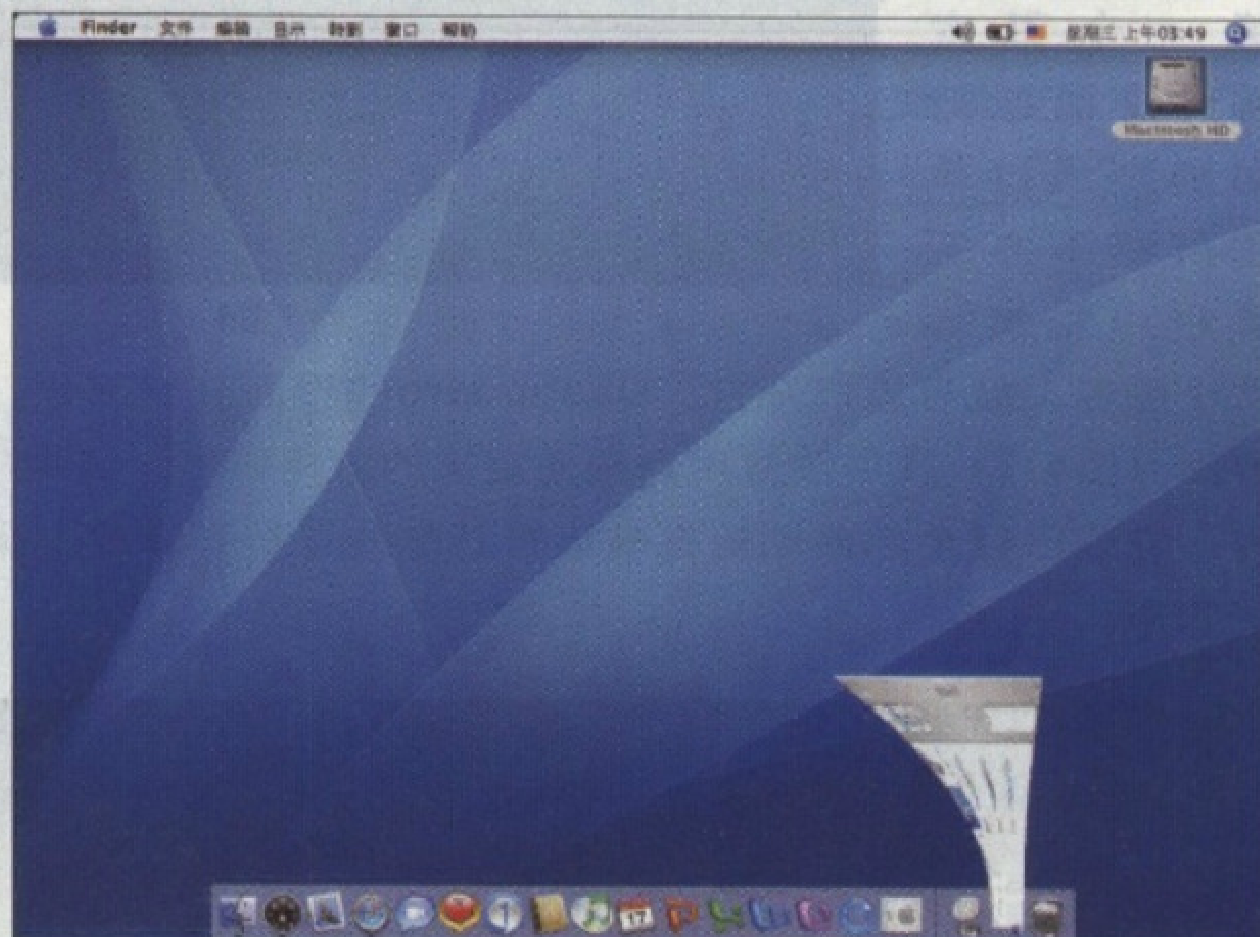


图9

图9：原来是有强大的吸力要将窗口吸进屏幕下方的工具栏，所以导致窗口变形了，这样处理最小化的效果真是很有想像力

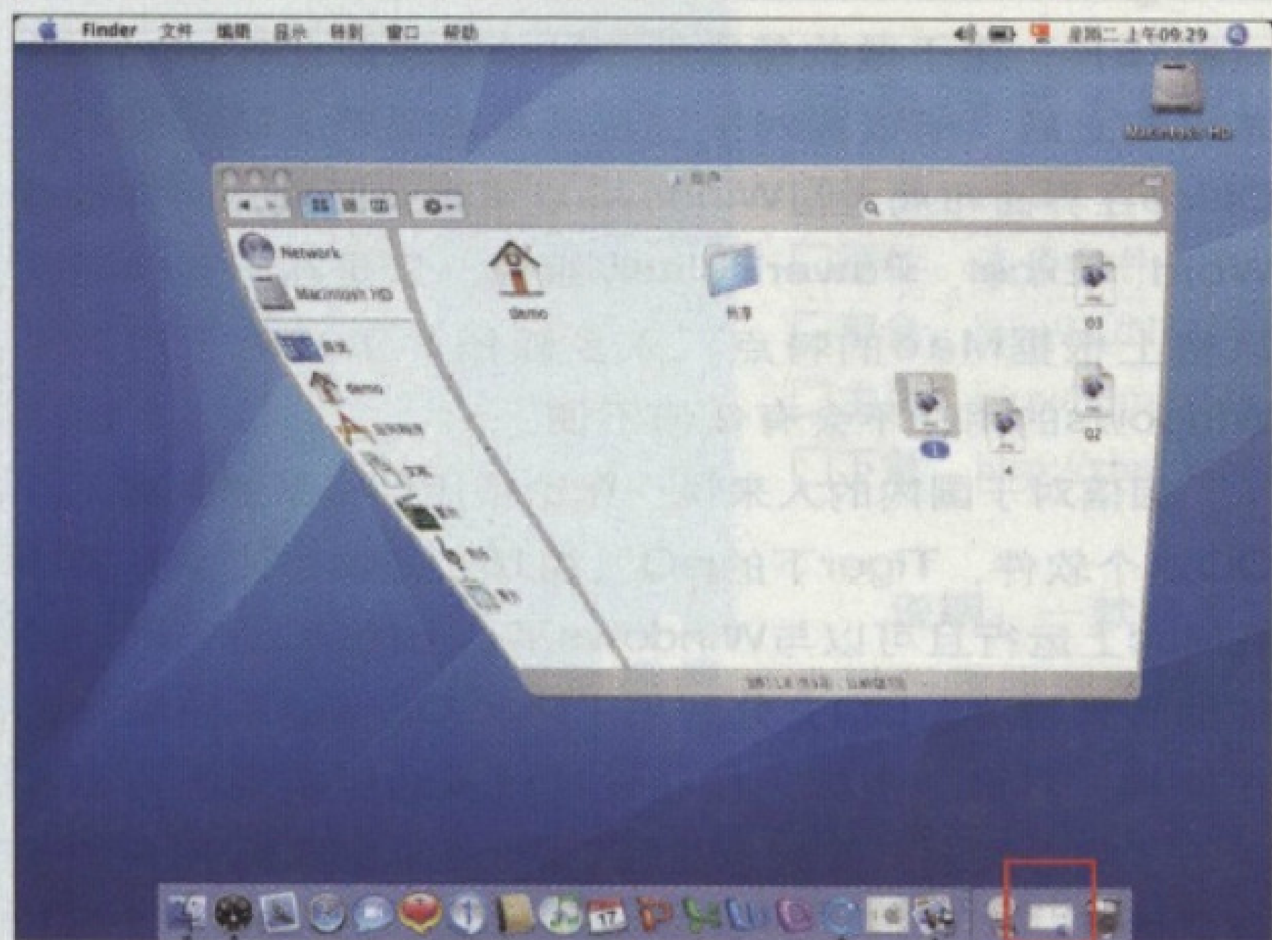


图10

图10：最小化完成，工具栏里多了一个图标，只要点击这个图标就会反向重复前面的动态效果，完成恢复操作

在进行上述操作时，笔者发现了一个很有意思的小Bug：当同时按下“Shift”键与“Ctrl”键最小化时，整个动态过程将以类似“慢镜头”的方式进行。以这样方式最小化的窗口在恢复时，窗口中会一片空白，只能看到左上角的3个按钮。此时只要点击“最小化”按钮将窗口最小化，再次打开即可消除问题。进一步测试后发现，这个Bug对正常应用不存在任何影响，也不会导致其他问题。

三、其它特点

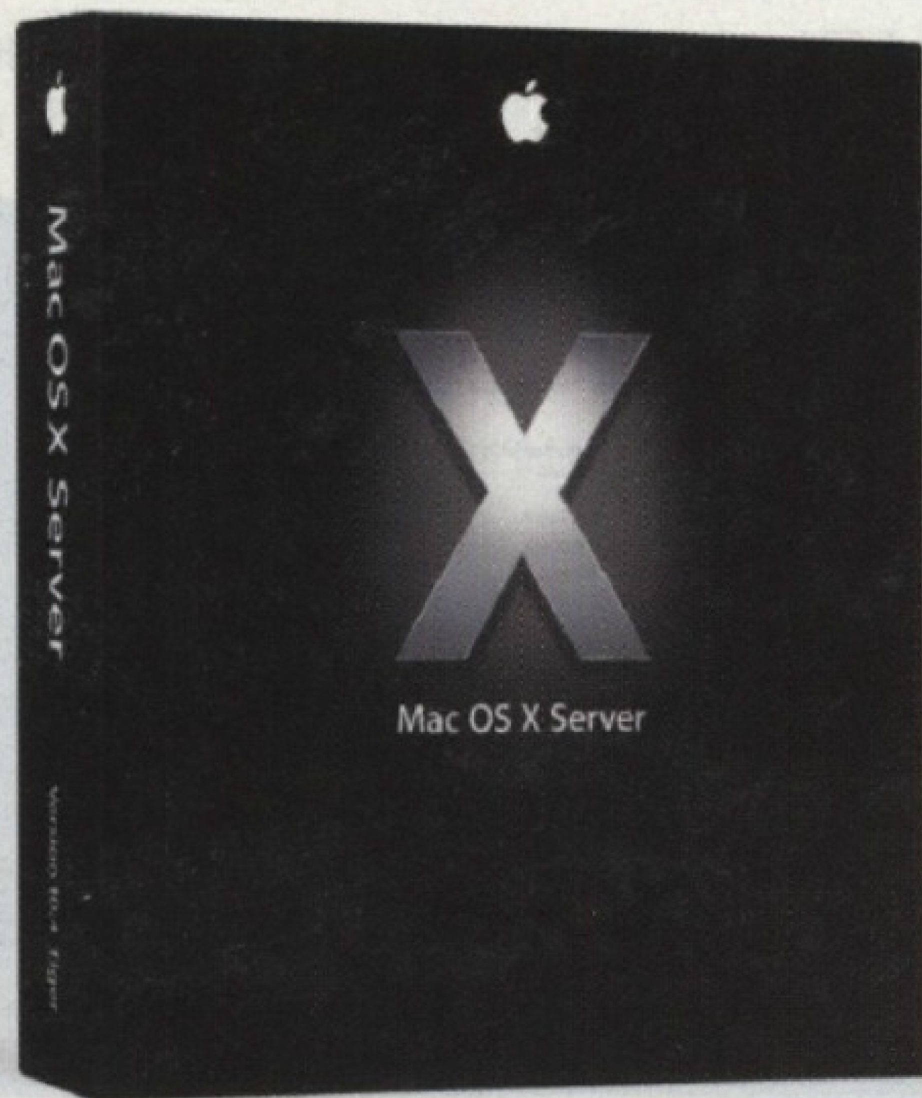


图11

当微软的64位操作系统迟迟不能推出正式版本的时候，Mac OS已经悄悄在64位服务器操作系统上又一次走到了前面（图11）。但从解决方案上来说，Tiger并没有领先Windows多少，同样都是提供了对64位应用程序的支持的同时，还能兼容现有的32位程序。由于Mac OS的用户中大部分是从事科学工作或图形图像处理的专业人员，64位系统和应用程序可获得更强大的性能，提高工作效率，无疑是非常有价值的。

除了新的功能，Mac OS中原有的组件在Tiger中也得到了相应增强。电子邮件管理程序Mail 2，不仅拥有了新的界面（图12），得益于Spotlight桌面搜索引擎，新的

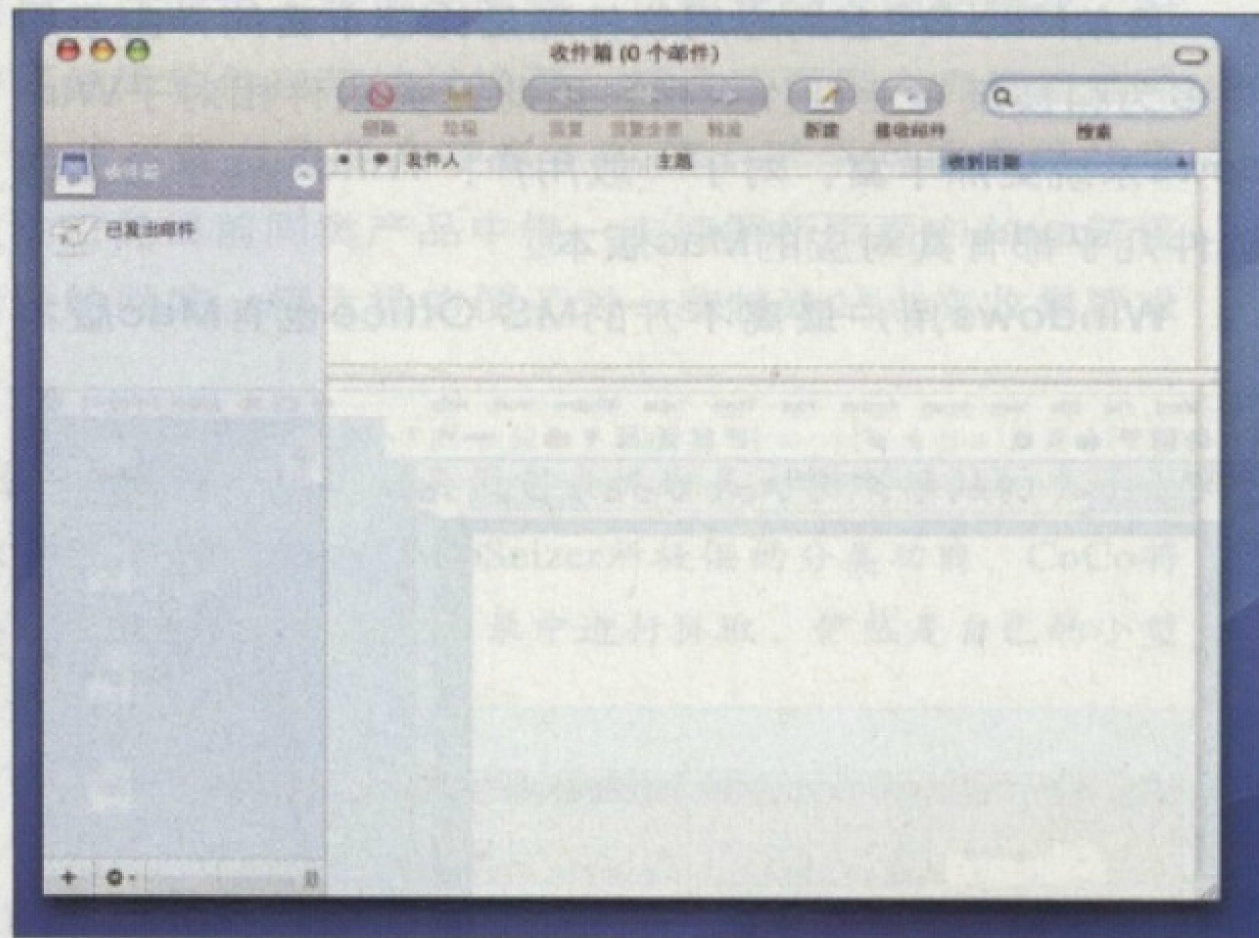


图12

智能邮箱功能可为用户以前定义的搜索提供及时准确的搜索结果，它允许用户按照发件人、主题、日期或内容来排列邮件，如果你是一个iTunes用户，就会发现这个“创新”来自iTunes中的“智能播放列表”功能。

iCal 2是一个强大的个人助理类的软件，用户可以方便地在其中创建自己的日程表，并且明确地将其划分为家庭和工作两部分（图13），用户还可以自己增设新的



图13

日历组。Spotlight桌面搜索引擎的重要性再次得到展现，用户可以轻松地在iCal 2中搜索自己想要的信息，以便及时更改和安排新的计划。

iSync是一种内置的同步引擎（图14），它可以帮助Mac注册用户在不同的Mac OS平台之间自动同步自己的

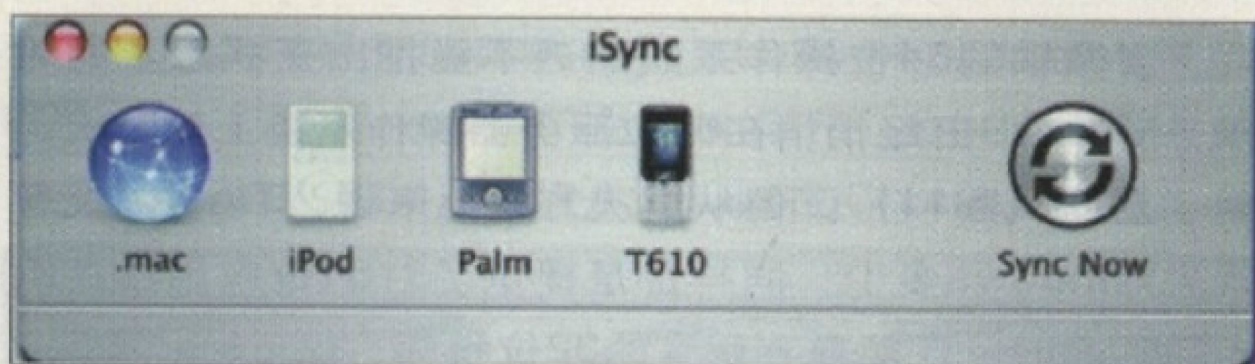


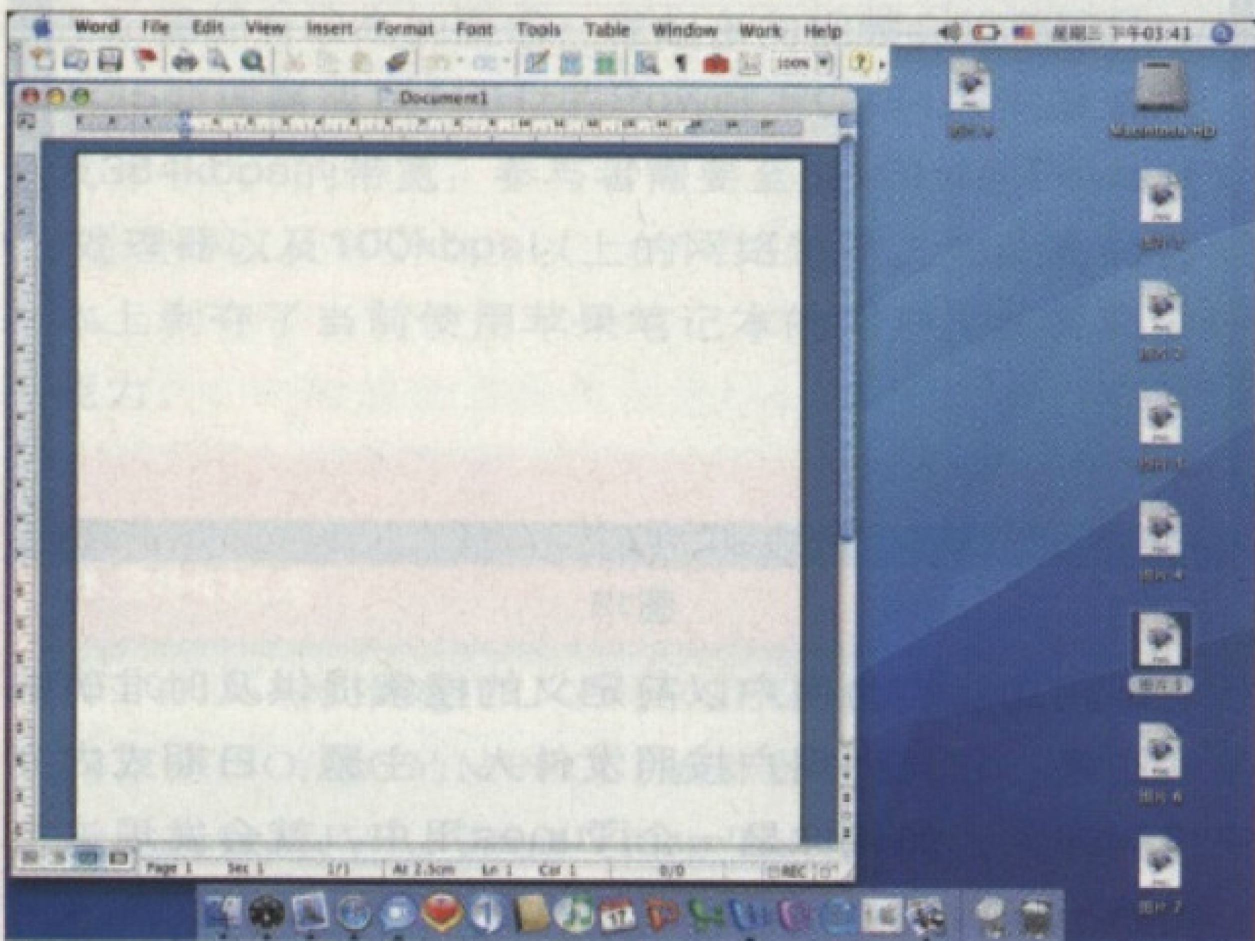
图14

Safari浏览器书签、iCal中的日程安排、地址薄内容以及E-mail设置。即使你在外旅行或出差，也能通过任何运行Tiger的计算机同步这些信息。

四、应用软件

目前Mac OS上的应用软件还是比较丰富的，由于用户多为科技及专业创作人员，因此此类软件相对于Windows系统更加丰富。对于一般用户，Windows平台上的软件几乎都有其对应的Mac版本。

Windows用户最离不开的MS Office也有Mac版本


图15

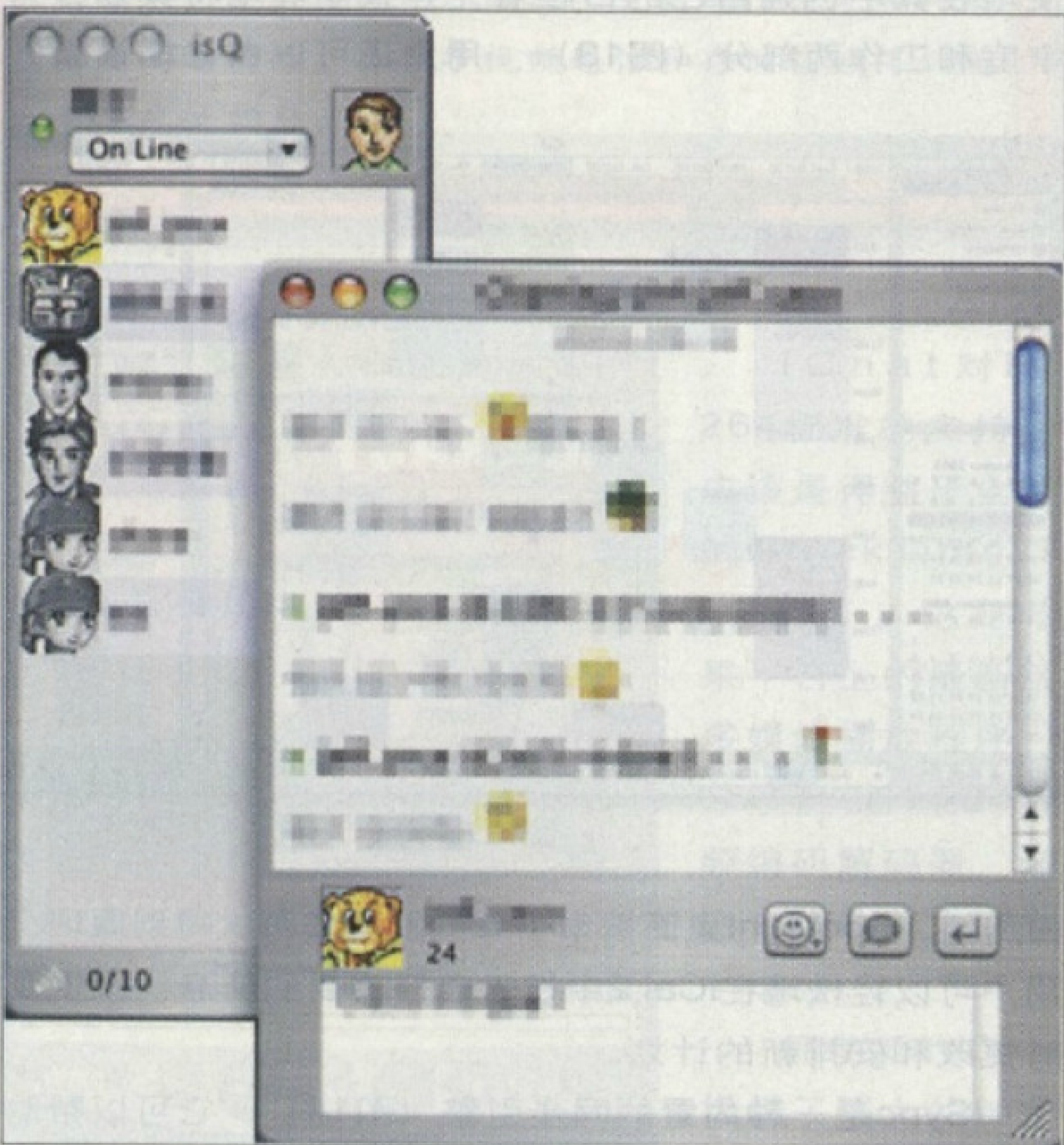


图16

（图15），由于微软每次发布Mac版本都在Windows版本发布之后，所以相对来说反而版本更新。Mac版本的Office在界面布局上与Windows版本没有区别，同样也有Word、Excel、PowerPoint等组件，只是在一些按钮、风格上根据Mac的特点“入乡随俗”了。对于用惯了Windows的用户不会有任何不便。

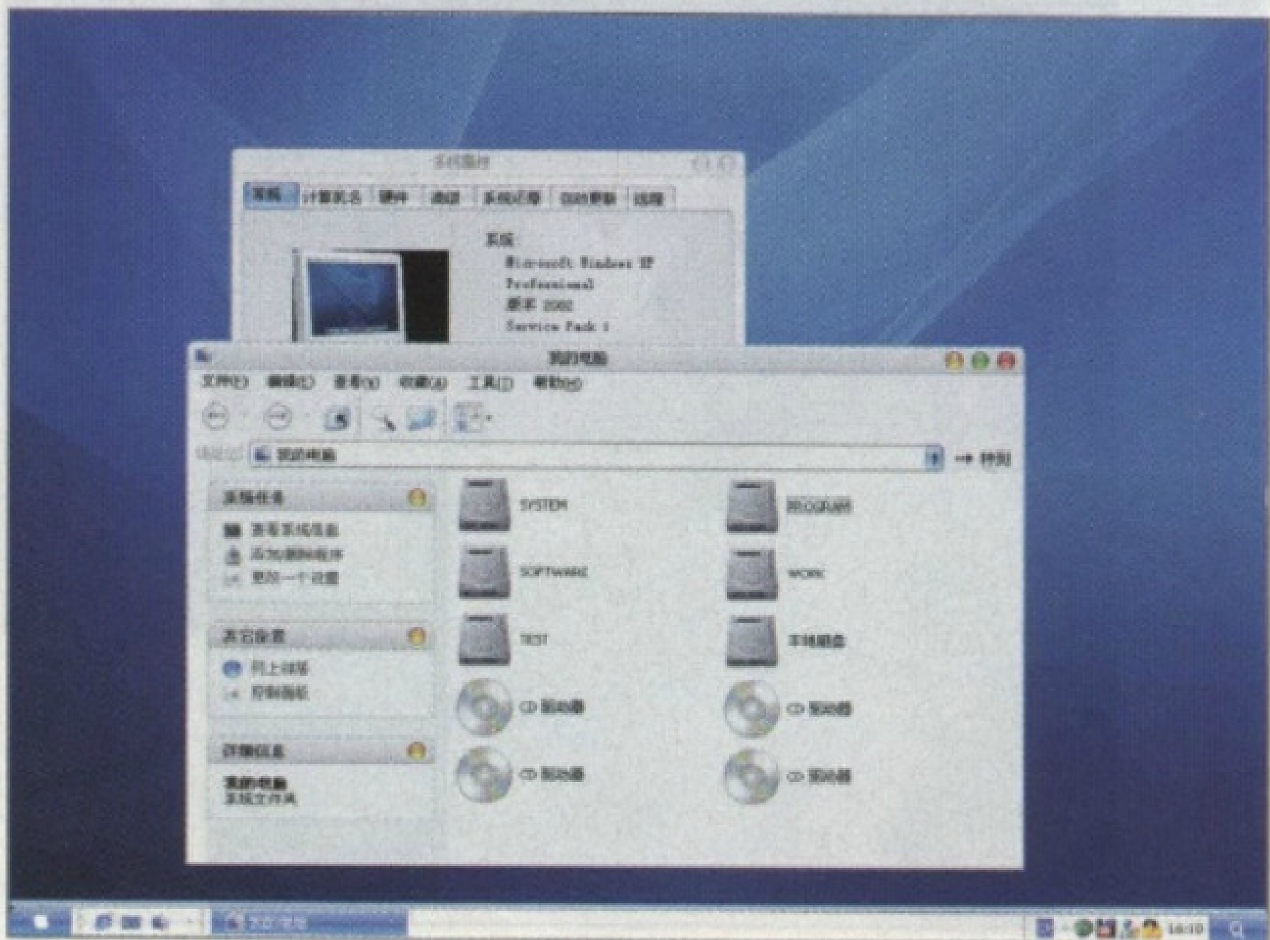
相信对于国内的人来说，无论使用什么系统都离不开QQ这个软件，Tiger下的isQ（图16）是由渤麦堂开发的在Mac上运行且可以与Windows平台上的QQ进行即时通信的聊天程序。isQ充分利用了Mac OS X的系统特性，在架构、界面、图标、按钮设计以及功能实现等方面都进行了精心规划。同时也兼顾了Windows版QQ用户的使用习惯。

其它的应用软件如MSN甚至Norton AntiVirus都有Mac版本，而Adobe的Acrobat及Photoshop则是优先照顾苹果系统的大牌。如果已经厌倦了WinXP的界面，使用一下新的Tiger操作系统，体验科技与艺术结合的魅力也未尝不可。

五、总结

虽然我们大多数人都不会也没有必要用到Tiger，但这并不妨碍我们怀着敬仰的心情来看待她。作为科技和艺术结合催生的操作系统，Tiger成为追求时尚的人们新的追捧对象。要知道Windows最早的版本就是学习了Mac系统的可视化界面，然后占领了PC操作系统的大半江山，而Tiger的Spotlight桌面搜索引擎至少在时间上已经领先于久不露面的Longhorn，微软一向善于学习竞争对手的优点，相信已经准备好了复印机。从某种角度上说，Tiger代表了未来操作系统发展的一个方向，而其推广却交给微软来实现。

现在有消息称Tiger将开发PC版本，这对于苹果爱好者无疑是个好消息。但在目前的状况下，还可以在Windows下用FlyakiteOSX（图17，下载：http://nj.onlinedown.net/soft/37525.htm）或Windowblinds（http://nj.onlinedown.net/soft/3281.htm）模拟苹果界面。


图17

最近CoCo参加了一个软件项目的开发工作，真切感受到了一个软件从设计到成型的艰辛。软件不同于其它的工业流水线产品，它的每一步运行都是程序员一行行代码所构架。软件工程给人们一种错觉，似乎程序员已经变成了流水线上的体力工作者。其实无论多么酷的设计架构，凝结的都是所有程序员的智慧结晶。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo

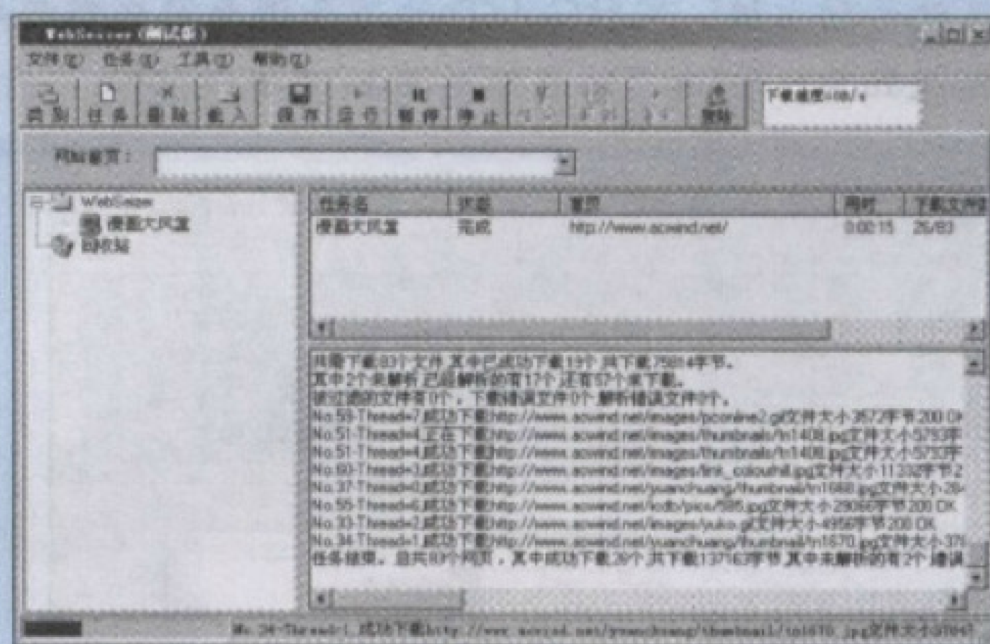
中国共享软件

漫卷诗书下欲狂——WebSeizer

□版本：v1.8　□大小：570kB
□授权：免费软件　□作者：朱晓峰
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://zhu_xfcn.nease.net/
□下载：http://zhu_xfcn.nease.net/webseizer/rjxz.htm

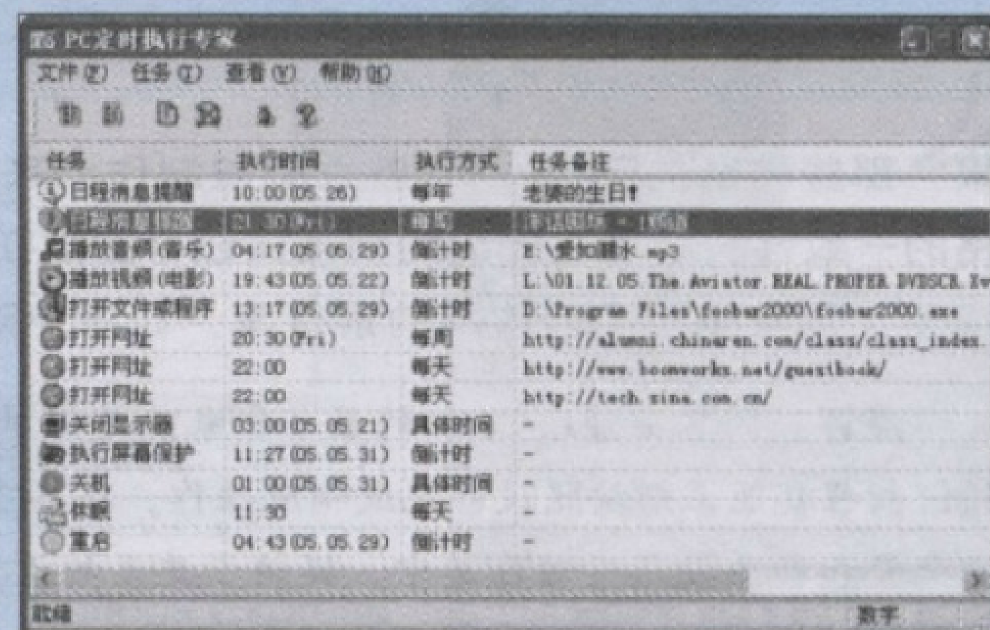
说明：一款将互联网上某个站点的全部内容抓取到本地硬盘上，以提供用户进行离线浏览的小工具，对容量达数G和文件数上10万的网站提供了很好的支持。通过软件所提供的定制功能，用户能选择所要抓取的网页和其它文件，指定下载范围和下载的层次，过滤掉不需要的内容，只取其站点中的精华。对于下载回来的内容，用户可使用软件自带的转换器，把这些页面内容直接编译成独立的CHM格式的电子书，省去了要在硬盘上收藏上千个网页文件的烦恼。WebSeizer开发者宣称它是目前同类产品中惟一支持解析页面中Java链接的软件，而且支持需要登录的网站，极大地方便了对一些特殊站点有收集要求的用户。

点评：首次使用该软件时，第一个想法就是用它去抓取各大图书网站的电子小说，放在自己的硬盘上，以供随时阅读。利用WebSeizer所提供的分类功能，CoCo将某图书站点的书籍分门别类地放置到软件的树型目录中进行抓取，俨然是自己的小型图书馆。将这些抓取来的图书打包成CHM格式，你可以将它方便地发送给每位朋友。经过一段时间的测试表明，软件抓取网站的速度非常快，通过对线程数目的调节，我们甚至能达到类似于BT软件所能达到的极限抓取速度。针对大家喜欢逛论坛的情况，WebSeizer也提供了对这种需要登录才能浏览其站点内容的良好支持。


快速抓取整个网站

时间管理的学问——PCTimerExpert

□版本：v1.4.7.8　□大小：140kB
□授权：共享软件（无法定时休眠）　□作者：boom
□平台：Win9X/2000/XP　□注册费用：30元
□主页：http://www.boomworks.net/pcte/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=21162


拥有分类详尽的任务类型

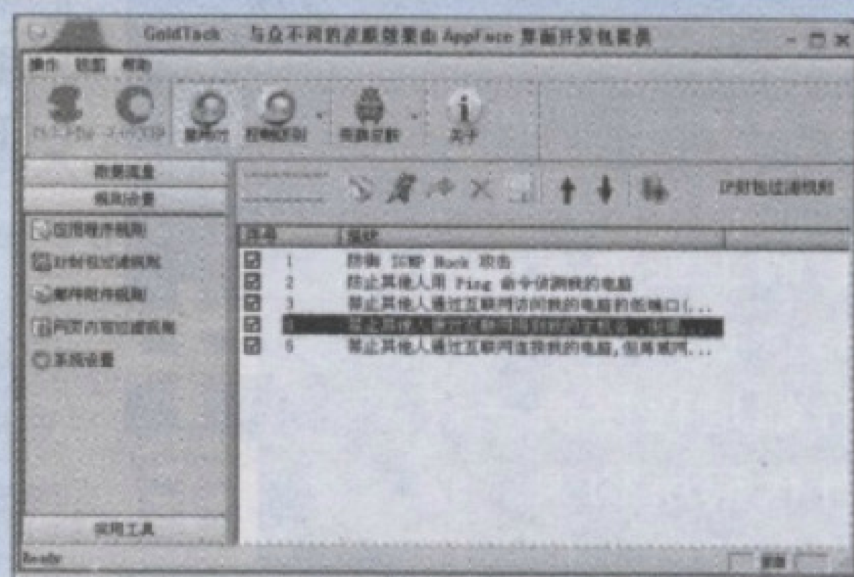
说明：一款让你的电脑定时执行某些程序的小工具，可对Windows系统进行定时重启、注销和关闭等操作。软件提供了10余种可供选择的任务，可定时进行音乐和视频文件的播放、打开文件或程序、打开特定的网址、清空回收站、关闭显示器和执行屏幕保护等操作。软件还设定了日程提醒功能，在指定时间内提醒你需要完成的工作和事情。在时间设置的方面，除指定具体时间或定期循环等选项外，PCTimerExpert独创性地设置了“倒计时”功能。

点评：对于像CoCo这样的上班族来说，每天一到公司打开电脑的操作几乎是一成不变的——打开Outlook收发邮件，进入公司内部网络查看今天的工作任务和会议日程，午睡，然后继续开始下午的工作。但一些常常需要关注的事情（如公司内部网络的新信息、周末的总结报告）经常会被忘记，午睡也需要定时提醒一下。这时PCTimerExpert的方便之处就体现出

来，它将你每天所有的定时工作安排好，不遗落任何一件小事情。软件仅100多k的容量，占用系统资源极低，在后台运行几乎感觉不到它的存在。在软件的官方主页上作者还提供了一个Unicode的版本下载，在非中文Windows环境的操作系统下不会产生乱码。

电脑安全小型助理——GoldTach

□**版本**：v3.1　□**大小**：1.2MB
□**授权**：共享软件（只支持8条IP规则）　□**作者**：MatinSoft
□**平台**：Win9X/2000/XP　□**注册费用**：38元
□**主页**：http://www.goldtach.com/chs/index.htm
□**下载**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=15099



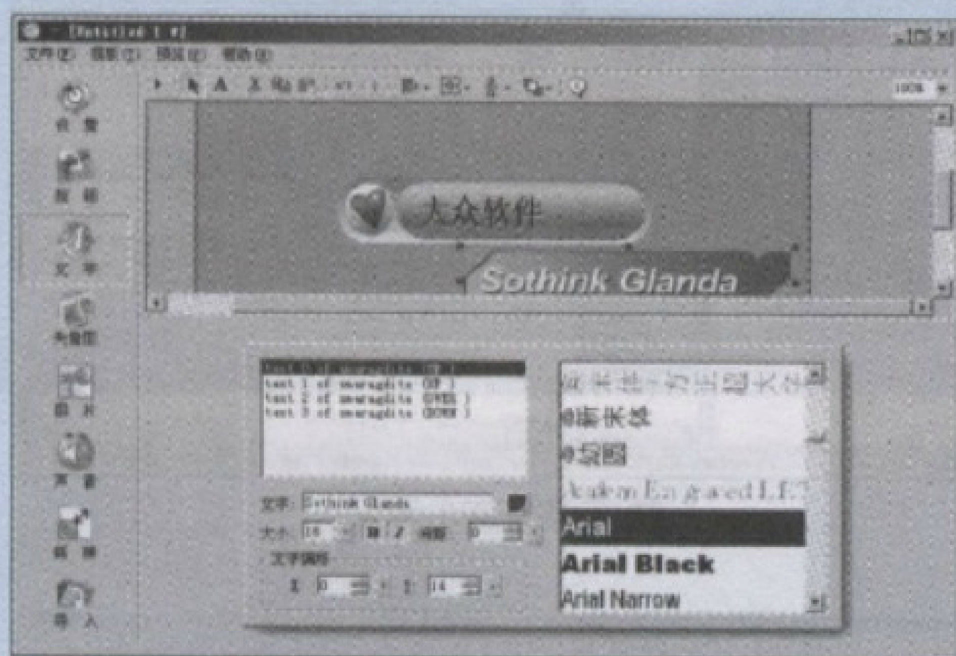
用IP规则来保卫自己的网络

说明：一款体积小巧但功能毫不逊色的网络安全工具，囊括了个人防火墙、进程通信控制、邮件保护以及网站内容过滤等保护功能。软件提供了IP规则的机制，用户可自定义局域网内外所有IP段访问自己电脑的权限，管理电脑中所有的端口。任何试图访问网络的应用程序都将会被GoldTach所截获，让用户判断是否允许相关操作，这样那些常常向服务器端发送信息的木马程序就会“原形毕露”了。软件提供了称为“WSH脚本过滤”的功能，智能地判断那些会对系统进行破坏的恶意网站，过滤掉烦人的漂浮广告，完全兼容市面上流行的IE、FireFox、Opera等浏览器，对于E-mail客户端中的电子邮件，GoldTach也能提供很好的保护。

点评：如果你希望自己的电脑不被暴露在网络上，不遭受不明的攻击，而又不想去装那些诸如Norton等大型防火墙软件，小巧的GoldTach是不错的选择。软件安装重启后即开始监视电脑中所有的网络流量及其所关联的程序，效果类似WinXP系统的防火墙，同时GoldTach还会提示用户哪些是即将被开放的电脑端口。通过其日志记录，我们可对电脑的所有网络连接知根知底，做到“知其然更要知其所以然”。

会变魔法的Flash——闪客巫师

□**版本**：2001a　□**大小**：5MB
□**授权**：共享软件（30天试用期）　□**作者**：硕思软件
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用**：50元
□**主页**：http://www.sothink.com.cn/sothink/glanda/index.htm
□**下载**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=2123



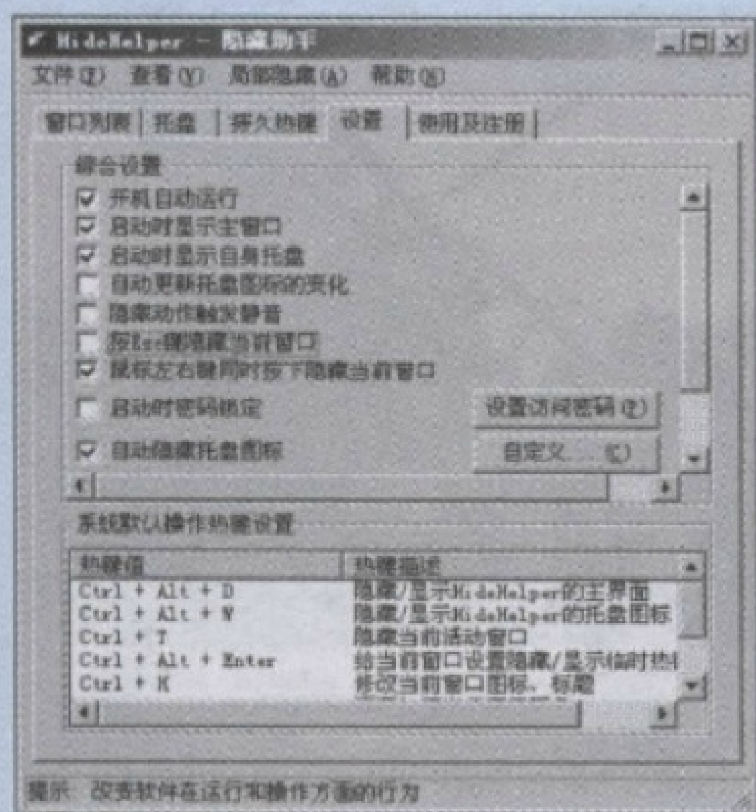
会用电脑就会做flash动画

说明：一款快速制作出标准Flash格式的漂亮按钮、导航条以及广告动画效果的小工具，软件采用傻瓜操作，所见即所得的编辑环境，用户无需专业的美术知识，只需在界面中选择一个自己喜欢的风格，填写相应文字，插入适当的图片、声音及动画效果，那些神奇的Flash动画就立刻被制作出来。用户可将自己做好的样式保存成一个模板，保持整个Falsh设计风格的一致性。所有制作出的动画按钮可直接在软件或IE浏览器中预览效果，软件内置将近200个精美的模板以及矢量图、背景图、声音效果的素材库，让用户随心所欲地制作出显示自己个性的Flash。

点评：闪客巫师给CoCo的第一印象就是简单，从打开软件开始，按照制作步骤排列的功能按钮让我们一目了然，无需任何教程就能立刻按照设计完成相应操作。和其它Flash制作工具不同，闪客巫师开发了自己独特的GLS和GLT文件，将更多的矢量和动画效果存储在其中，提供了更多的设置选项和输出功能。结合开发者提供的硕思主页编辑器，可获得将Flash嵌入到页面过程中所具有的更多特性。

窗口隐形大法——HideHelper

□**版本**：v6.0.0　□**大小**：1.0MB
□**授权**：共享软件（30次试用）　□**作者**：wenkaicai
□**平台**：Win9X/2000/XP　□**注册费用**：55元
□**主页**：无
□**下载**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=21632


一键按下，窗口无影踪

说明： 一款隐藏Windows应用程序窗体的小工具，通过热键的设定，软件能控制多个窗口的显示和隐藏，设置当前窗口的透明度及颜色的深浅。对于那些出现在系统托盘中的程序图标，HideHelper也能方便地将其隐藏起来。特别可以把游戏的窗口变成软件样式，可更改窗口的图标和标题，例如你可以把IE窗口变成Word样式，把当前的游戏窗口伪装成记事本的风格，不用去设置繁琐的快捷键即可达到隐藏真实窗体的目的。更富想象力的是，HideHelper支持窗口的局部隐藏功能，在需要时你可以把应用程序界面上的某个按钮（如"开始"按钮）隐藏，然后再通过相应方式将其恢复出来。

点评： 玩电脑多少会有一些自己的隐私，有时想玩玩游戏或聊聊天，又不想让别人知道我在做什么事情，在Google上搜索了一次关键字"窗口隐藏"，才发现了这个在搜索引擎上排名非常靠前的好工具。软件的最大特色在于它的创意，将隐藏窗口这个功能做得花样百出，从头到尾把电脑的窗口变得"面目全非"。为了省去快捷键记忆的麻烦，HideHelper允许用户直接在窗口中同时按住鼠标左右键进行快速隐藏的功能，是非常贴心的设计。

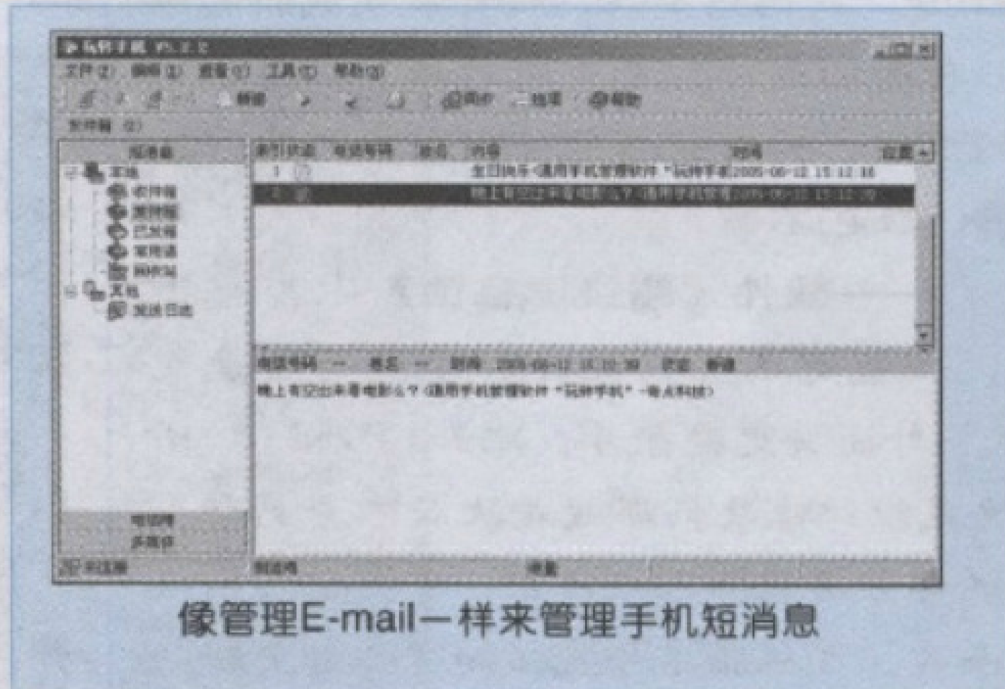
把手机变成PDA——玩转手机

□**版本：** v5.22	□**大小：** 6.5MB
□**授权：** 共享软件（名片导入导出限制）	□**作者：** 奇点软件
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP	□**注册费用：** 36元

□**主页：** http://www.qidiankeji.com/

□**下载：** http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=5268

说明： 一款手机内容信息管理软件，用户可通过数据线或红外设备将手机中的短信聊天记录、通讯录、图片和铃声等文件备份到电脑中。用户在电脑中可更加方便快速地整理其中的信息，增加新的内容，然后将它们重新更新到手机中。用户可将网上下载的漂亮图片、音乐文件、电子书以及游戏等内容直接添加到手机中，对于那些支持拍照和录制视频的手机，软件也提供了相应的分类项目进行管理。上班一族还可以使用它让你的手机与Outlook、Outlook Express进行数据同步更新，获取联系人信息和你的日程安排，把你的手机变成一个小型PDA。


像管理E-mail一样来管理手机短消息

点评： 最初CoCo并不知道电脑可以管理手机中的数据，最近买了一条手机数据线，才发现其中的乐趣所在。手机的不便之处就在于提供的存储量有限、文字编辑繁琐，无法更改其中的某些设定。如果你没有驱动光盘，还得去网上下载适配的驱动程序。"玩转手机"解决了这个不便，它支持上百种市面上流行的手机型号，只要将数据线连接手机，剩下的工作就可以放心地交给它完成。软件很有特色地设计了一个抓图功能，可以快速截取电脑屏幕上的图片并转换成手机能够识别的格式，直接做成手机的开机彩屏。和软件结合在一起的手机，就一个字——酷。

软件版本的更新换代也是一个不小的学问，从α版到β版，从内部测试到公开测试，从1.0到1.2，从2004版到2005版甚至跟着潮流走的XP、MX版，每个小数点的进位都代表着软件作者辛勤耕耘的一大步。其实对于共享软件开发者来说，版本号的取名有一种随心的性质，代表着自己的个性和对软件的理念。本期《大众软件》调查话题：你是怎样给自己的软件取版本号的？从版本号上怎样看自己软件的变迁？

本期话题：

千姿百态的版本号

软件的版本号和软件名字一样，是非常有研究价值的问题。在软件的早期，版本号更新速度是最快的，因为软件的开发速度和功能都在突飞猛进，因此完美卸载经历过数次重大升级后到了18.50。在某些时候有人问我，《完美卸载v2005》有必要采用这么高的版本号么？其实对于数字的高低，用户的意见不一样，大部分人就认为版本号高代表着软件越来越成熟，我基本也持这种意见。但版本号的更新往往也有个人或公司风格，比如XP本身内部的版本号也不过是6.XX，而本身却叫Windows XP。所以，版本号对于软件并不是最重要的，最重要的仍然是对软件的完善与更新，争取每次更新和升级都有质的突破。

——软件《完美卸载V2005》作者 王剑峰

我有这么几个命名规则：1.如果软件只能在XP下运行，或在Win9X系统的界面很像XP，则命名为XP；2.如果一套软件有若干个小软件，就以所有软件完工的时候为版本号，比如v2005；3.如果微软有了什么新鲜版本号，则跟着它；4.如果赶上节日，则以节日命名；5.对于测试版，则写Bata或写v0.X。

——软件《水瓶座多媒体Vod系统》作者 水瓶座·鱼

每有新的功能加入、修改Bug、提高稳定性，软件便变成新的版本。版本号对软件开发者是一种新的成功，也是新的挑战；对用户是新的享受、新的功能、新的方便。其实版本号可以自己任取，不一定要1+1加上去，有时搞个XP版也不错。

——软件《超级屏幕锁》作者 杨霓

如果是超大规模的更新，一般有两种情况，如果正是年度交换，那除了主版本号的数字累加外还要更换年号，比如1.0到2.0，同时2004到2005；如果是小修改或维护修改，那就是次版本号更新，比如1.01到1.05；如果是较大的部分功能加入或修正，那就该改副版本号，比如1.0到1.3。对用户而言，可从版本号直接知道作者更新的版本是否值得更新或是大更新，是方便用户之举。

——软件《数码大师》作者 庄威

当前由于人们对软件观念的限制加上盗版横行的现状，国内的共享软件开发者都面临能否生存下去的现实考验，所以部分软件作者会不断地升级软件来应付盗版，在这种情况下软件的功能也许没有增加或完善，而变化的只是软件的注册机制。我认为软件的版本号没有必要跟随潮流，重要的是随着版本号的变化，能给用户带来实用和完善的功能，软件版本号也不能太随便，要的是针对软件功能的完善程度来调整相应小数点的数字。

——软件《轻松标签设计器》作者 榕树

短小精悍是一种艺术

——小记PCTimerExpert开发者



Boom，共享软件PCTimerExpert的开发者，正从事软件开发工程师的工作。平时喜欢旅行、游泳、逛书店的Boom，最近把兴趣放在Java 2D绘制矢量图和MindMap开发与应用上。

“当初涉足计算机编程领域，是自己的专业和兴趣决定的。”在大学的4年里，Boom有3年的业余时间一直在学校的计算中心写程序和制作网站。“那时候接触了很多这个领域的高手。当时除了崇拜，就是跟着高手们一起工作学习，算是真正开始涉足这个充满乐趣的领域。”

Boom告诉我们，PCTimerExpert的思路和其它软件不太相似。Boom的想法是做一个快速实现功能的短小精悍型的软件，而不是那些“巨无霸”。“这个软件名称前面的‘PC’已经表明主要是针对个人电脑。个人电脑和办公专用电脑有很大不同，比如个人电脑里可能用一个Outlook Express就够了，在企业里才有可能用到Outlook特有的计划列表、日程管理功能。”

对于自身软件的优势，Boom觉得在于以下几点：着眼于实用，VC开发，可执行文件小（140kB），执行速度更快，消耗资源更少；基于Unicode编写，解决外文系统下中文乱码问题，同时Unicode在Windows NT以上的环境有更快的运行速度；使用Windows标准界面，一定程度上增加了易用性；尽量使界面布局专业的同时，又不失朴实、美观。

和大多数程序一样，Boom崇尚开发之前把真正要做的东西的各个方面，想得尽量全面。“临时抱佛脚有效是有效，而且能快速解决问题，但时间一长，你就会真切体会到它所带来的苦果了。”

Photoshop® CS2

流光溢彩

Photoshop CS2新功能

连载（二）

Adobe Photoshop被誉为当今最强大的图像处理软件。今年5月份，Adobe公司正式发行了Photoshop CS2版本，它是对数字图形编辑和创作专业工业标准的一次重要更新。Adobe Photoshop CS2在Photoshop CS的基础上增加了一些新功能，如接下来我们要向大家介绍的**消失点工具、多层操作和智能对象**。通过学习，Adobe Photoshop CS2一定可以使你的创意得到更大的提升。

Adobe

■上海 uydt

一、革命性的消失点工具（Vanishing Point）

在Photoshop CS2以前的版本中，在多数情况下，使用仿制图章工具要将图中的多余对象移除或许会非常困难，因为仿制图章工具不能很好地处理由于距离产生的透视问题。现在只要运用Photoshop CS2中滤镜菜单下新增的消失点工具（又称灭点工具），就可以轻而易举地做到。运用消失点工具，可根据透视原理处理包含透视面的图像。因为Vanishing Point工具可从匹配图像区域的角度自动进行克隆、喷绘、粘贴元素等操作。消失点工具快速简捷的特点，给设计人员提供了很大的方便。下面通过例子来更直观地了解。



图1

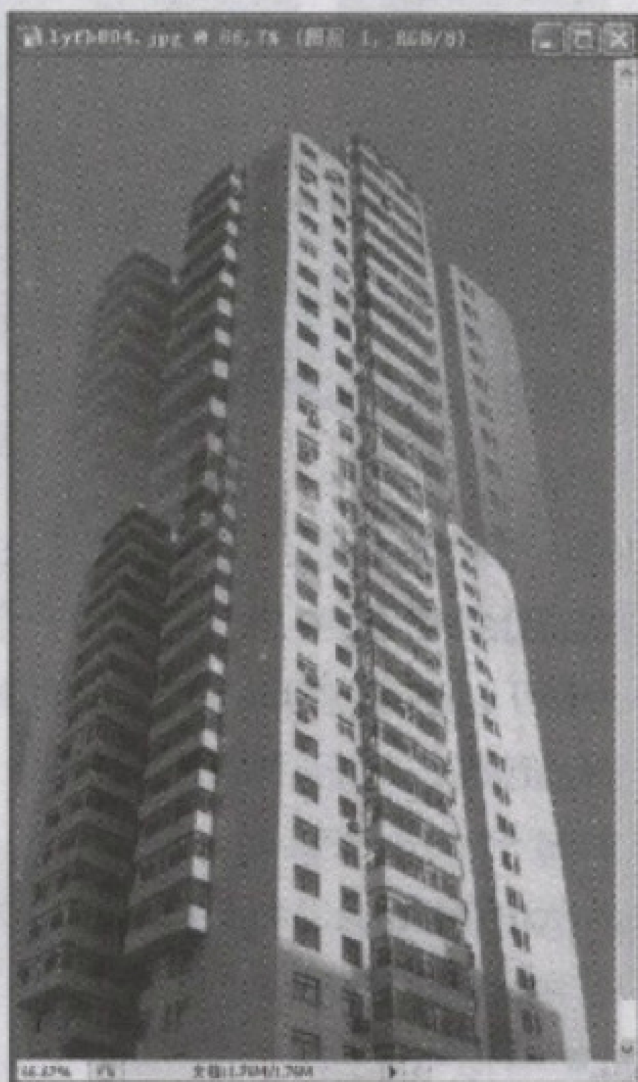


图2

1.打开需要编辑的文件（图1），我们的目的就是要让大楼变得更高。

2.要盖我们自己的高楼大厦，先用以前版本的仿制图章工具来进行编辑，看看最后的效果（图2）。可以看到，高楼只是被简单生硬地复制了一遍，和下面的大楼没有办法联系起来。那我们来试试Photoshop CS2中的消失点工具吧！首先选择菜单“Filter（滤镜）”→“Vanishing Point”，弹出一个编辑对话框（图3）。我们可以看到这个对话框的左边依次有9个按钮（图4），在这个例子中我们将会重点用到创建平面工具和图章工具。



图3

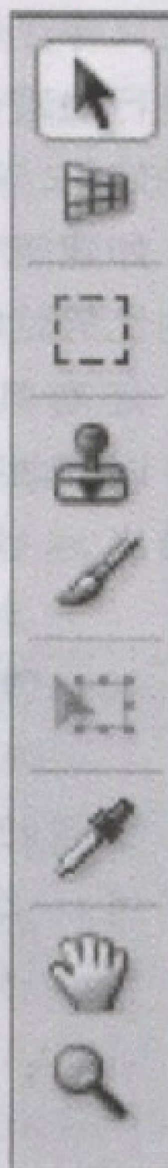


图4

3．选择面板中的“Create Plane tool”按钮，使用该工具，在画面中自定义创建要编辑的图像的透视平面网格。在创建平面图的时候，只要在图像中点击4个点定义一个网格即可。然后根据需要对大小进行调整。如果透视正确，Photoshop CS2将以蓝色显示网格，如果透视不够正确，看到的就是黄色或红色框线（图5）。

4．设置好透视网格后，下面要对图像进行编



图5

辑。先选择左上角的“Stamp Tool”图章工具，然后根据需要进行一些设置（图6），设置图章的大小为500、羽化值为51、透明度为100。这些值的大小要根据所编辑图像的具体情况来进行调整，直到满意为止。按住Alt键克隆适当的背景，在维持一致的透视情况下编辑图像，将克隆的背景覆盖在要编辑的图像上（图7）。



图6

5.如果边缘的衔接不是很自然，那我们就可以继续通过改变“Stamp Tool”图章工具的直径大小、硬度、通明度的数值（图6）来调整，以达到最佳效果。



图7

6.编辑之后进行调整，最终效果（图8）。我们的大楼就盖好了。

列举的例子仅仅对消失点工具做了简单地介绍，在这个例子中，我们只是对该工具有了初步了解，它的奇妙之处在于可以通过透视关系对克隆的对象进行复制、覆盖、旋转和一些其它操作。它和Photoshop以前版本中的图章工具相似，但图章工具只是生搬硬套，完全复制和覆盖克隆的对象，在这样的例子中是不能胜任的。通过对消失点工具的了解，我们可以举一反三，自定义多个平面，复制和克隆对象进行处理，保持透视，形成完美的效果。在处理一些复杂的图像，如建筑、内部场景的时候，它的优势就能充分发挥出来。此外，还有其他一些选项可供翻转，以使之在新位置看起来更合适恰当。

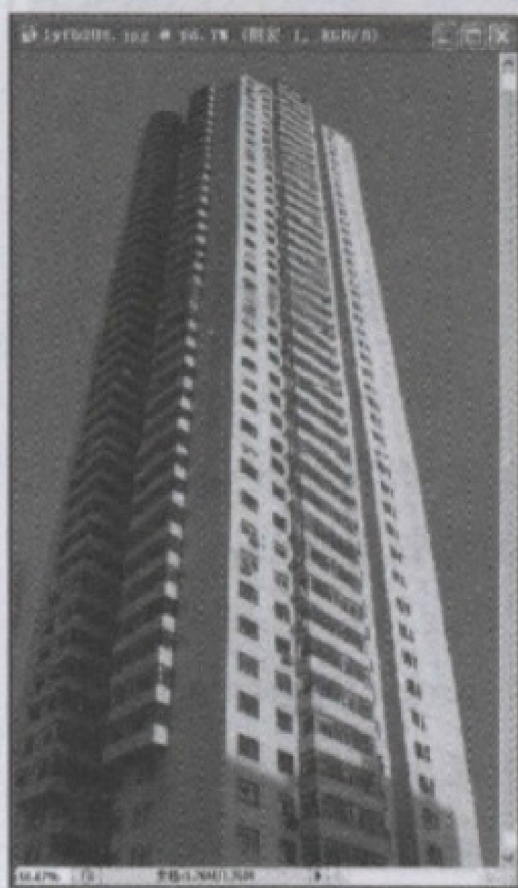


图8

二、多层操作

在Photoshop CS2中添加了多层操作功能，这是在新版本中的一个重大改变。所谓多层操作，就是通过点击或拖拽来选择、移动、建组、变形或扭曲多个层中的对象，然后运用智能向导对多个对象进行编辑。Photoshop以往的版本都不能按住ctrl选择多个图层进行处理，只能用链接图层或群组的办法一次处理多个图层，处理完以后还要解除链接，不太方便。在新版本中，当遇到多个图层的情况，我们就可以运用这项功能进行编辑，操作起来就会灵活自如。下面我们通过例子来进行介绍。

透视

透视是一种描绘视觉空间的科学。它分为一点透视（平行透视）、两点透视（成角透视）、三点透视（多点透视）。简单地说就是观察者在看事物时产生的近大远小的、逐渐消失的视觉效果。

1.打开一个需要编辑的文件（图9）。我们可以看到这个图形是由多个图层组成的，当我们要对多个图层进行选择，在Photoshop老版本中，我们只能通过链接来完成对多个图层的选择，在Photoshop CS2中就简单多了。

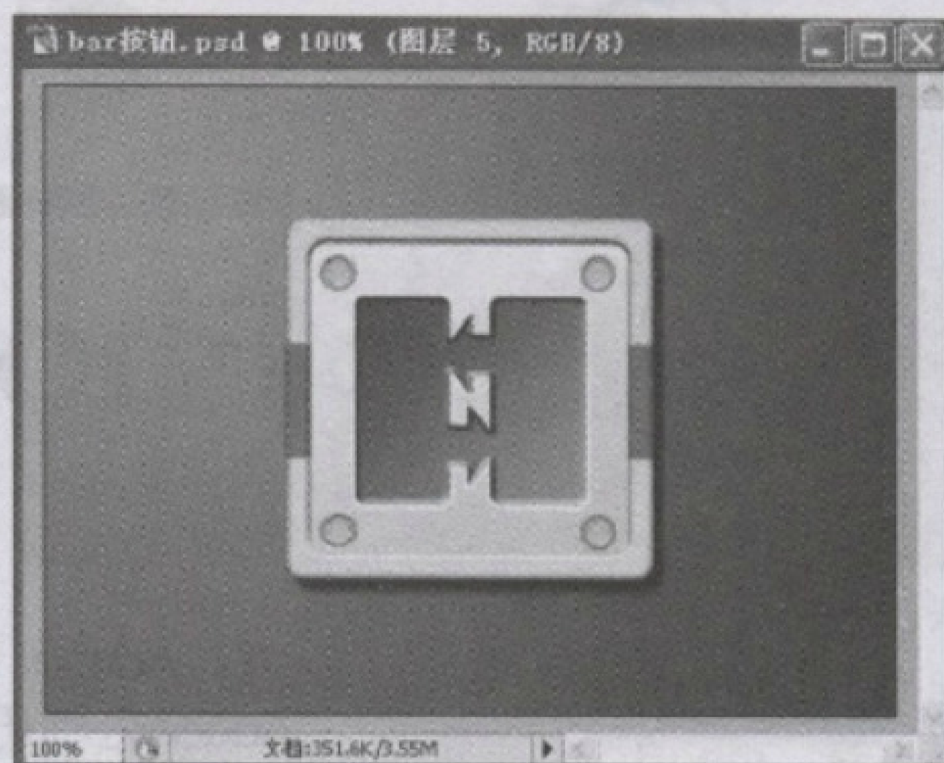


图9

2.先选择移动工具，勾选“Auto Select Group Photoshop”选项（图10）。当鼠标滑过图形时，形成的选取框所框选到的区域，这个区域内的所有图层都被选择到了（图11）。



图10

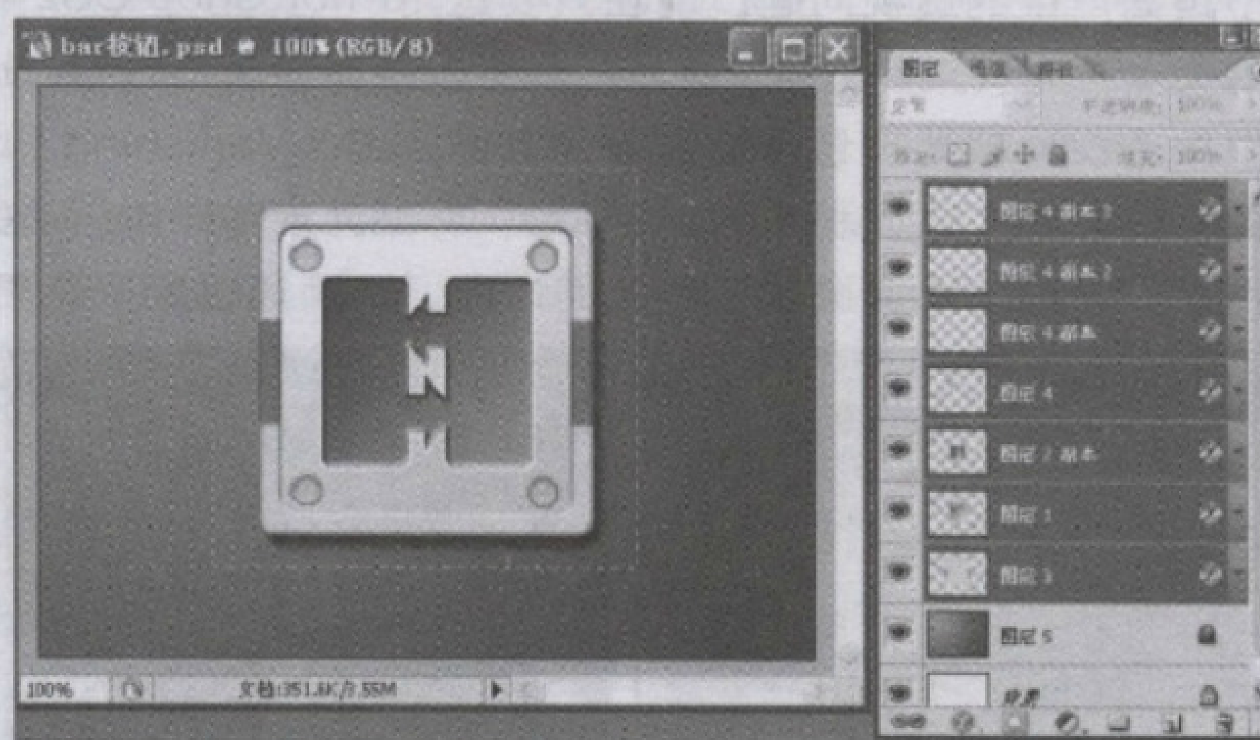


图11

除此之外，我们可以在图层面板中，按住Ctrl键，单击图层面板中的图层，一个个地进行多选或取消选择，还可以在按住Shift键的同时单击首尾两个图层来选取一个范围。对于图层的选择，Photoshop CS2在“select（选择）”菜单下，除了“all layers（全选）”、“deselect layers（取消选择）”外，还增添了一个“similar layers（相似选择）”，它可以选择和已选取对象相似的图层。

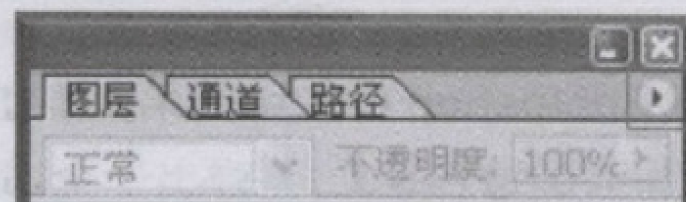


图12

3.当我们要对多个图层进行群组时，先选取要群组的图层，单击图层面板右上角的小三

角按钮（图12），在弹出菜单栏中选择“new group”，弹出新建群对话框，在这里可以对我们要新建的群的名字、颜色、模式等进行设置（图13）。在这里

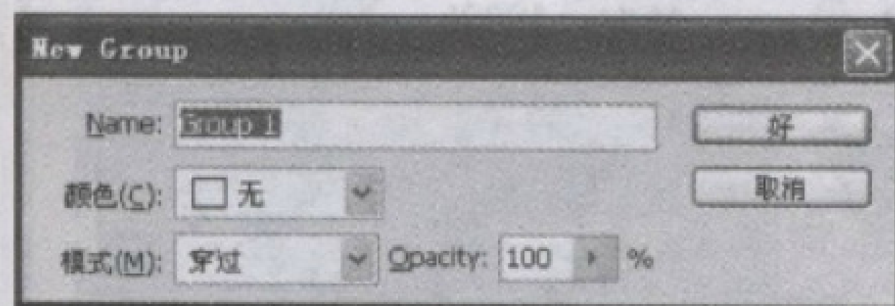


图13

显示的是Photoshop CS2自身的默认值，如名字为“Group 1”、颜色为“无色”、模式为“穿过”、透明度为“100”。当然，这些数值我们要根据需要进一步调整。

4.原来的Photoshop版本中图层面板的链接选框，在新版本中已经移到了图层面板的左下角（如图14）。这样要链接图层时，在选取要链接的图层后，单击“link layer”按钮就可以了。个人认为，在有了多层操作后，链接的功能已显得不那么重要了。

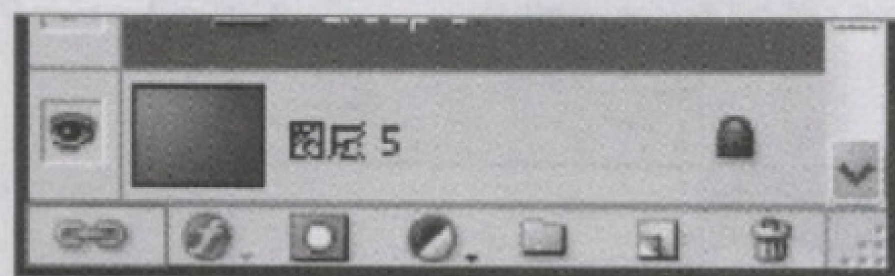


图14

群组： 就是把两个或多个图层进行组合。

链接： 当我们要移动多个图层时，如果使用移动工具会非常烦琐，最好的解决办法莫过于所有图层能一起移动。Photoshop提供了这种功能，那就是图层链接功能。链接图层的方法很简单，就是在图层调板中眼睛标志右边的链接标志区点击，会出现一个锁链指示图标。先选择要链接的图层中的一个，然后点击其他图层的链接标志，这样这些图层就被链接了。

5.单击图层面板右上角的小三角按钮（图12），选择“Animation Options

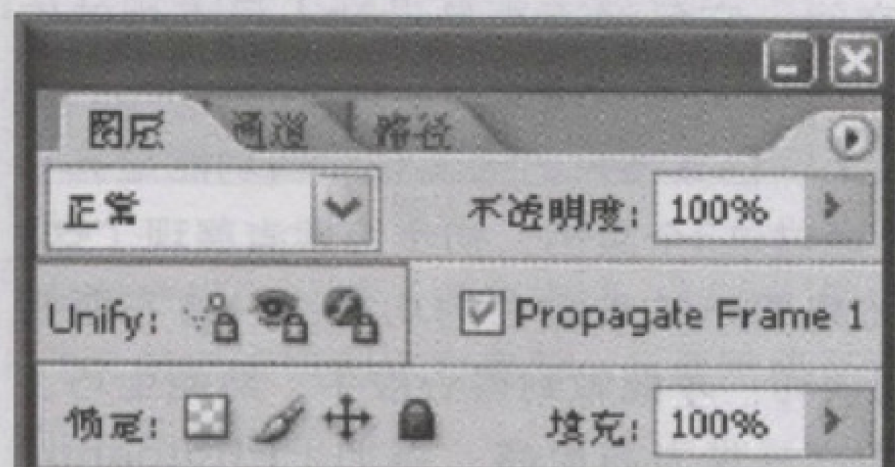


图15

（动画选项）”→“Always show（总是显示）”，我们会看到图层面板中多出了一块图标（图15），这些图标用于Imageready中，统一和匹配图层的翻转和动画。

层的操作在Photoshop中是非常重要的，学好层的操作，有利于理清图层之间的关系，大大提高工作的效率。

三、智能对象

智能对象就像一种容器，在其中可植入光栅或矢量图像数据，比如植入来自其它Photoshop文件、Illustrator的光栅或矢量图像。

矢量图： 矢量图是用一组数学指令来描述图形的内容，这些指令定义了构成图形的所有直线或曲线等要素的形状、位置等信息。使用矢量图的最大好处是，可任意缩放图形和以任意分辨率的设备输出图形，都不会影响图像的品质。也就是说，矢量图与分辨率无关。例如，Flash、FreeHand都是比较有名的矢量图编辑软件。

光栅： 主要是把文本、矢量图形转换成位图的形式进行如填充、局部变形等处理的工具。

在Photoshop CS2版本中，引入了一个称之为智能对象图层的的新型图层。它是基于像素内容或矢量内容组成的。智能对象有点像Illustrator中的符号（symbols）。智能对象可以基于像素内容或矢量内容组成，就像Illustrator图像置入了Photoshop文档中。使用智能对象，你可以对单个对象进行多重复制，并且当复制的对象其中之一被编辑时，所有的复制对象都可以随之更新——但你仍然可以将图层样式和调整图层应用到单个的智能对象，而不影响其他复制的对象，能大大方便工作。基于像素的智能对象还能记住他们的原始大小并能无损进行多次变换。Photoshop CS2新增添的智能对象是另一个非常有用的工具。当将一个矢量图形导入成为智能对象之后，依然保持矢量的特性，它可以像矢量图一样被扭转、缩放和旋转，而并不影响效果。此外使用智能对象，在你对单个对象进行多重复制后，当复制的对象其中之一被编辑时，所有的复制

对象都可以随之更新。在Photoshop CS2中完全集成了ImageReady软件，这样就不必像以往那样需要反复在两个软件中切换，给设计人员提供了极大的方便。

下面我们通过例子来体验一下它的功能。

1.首先在Illustrator CS2中创建一个矢量图，选中，并按Ctrl+C复制（图16）。

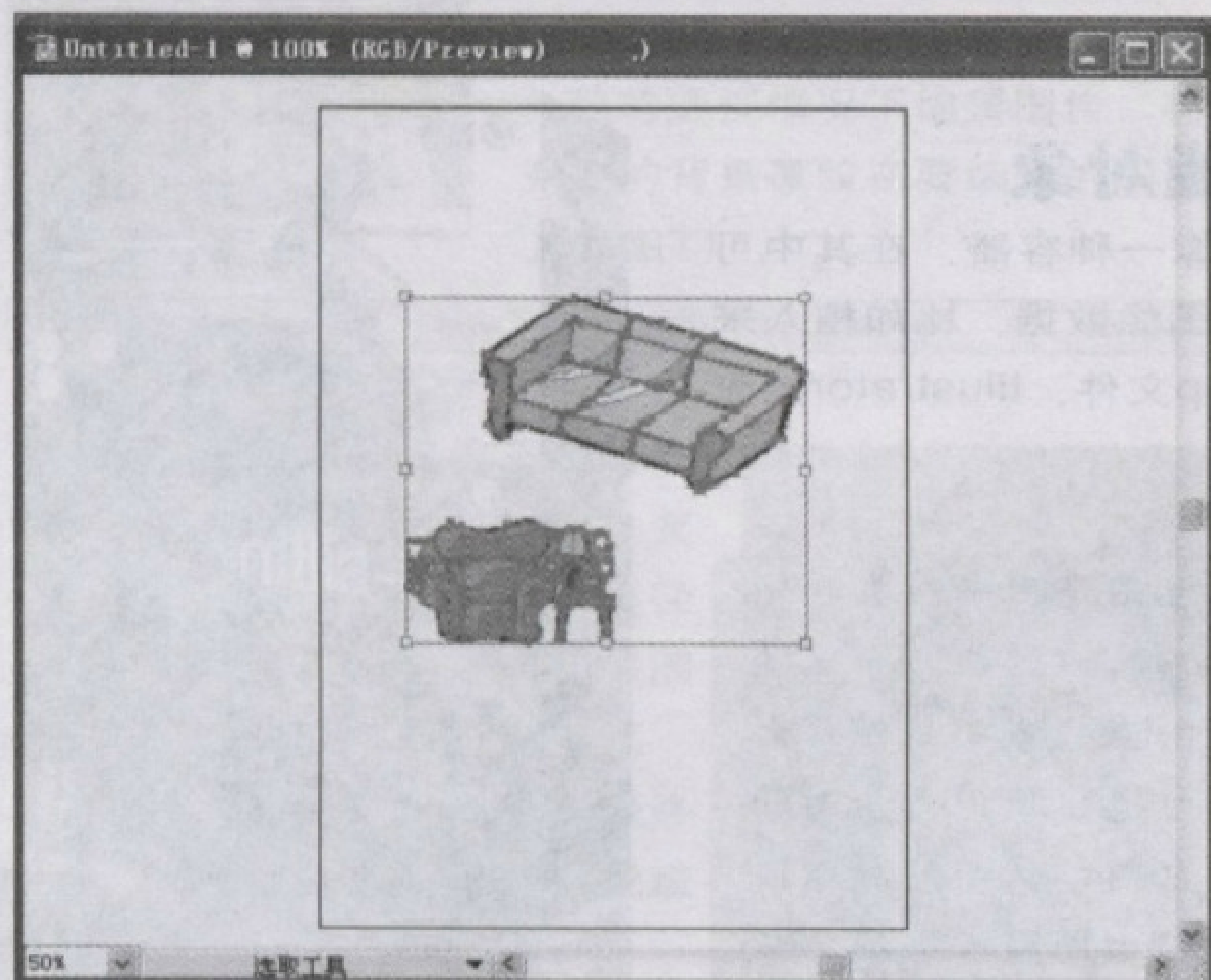


图16

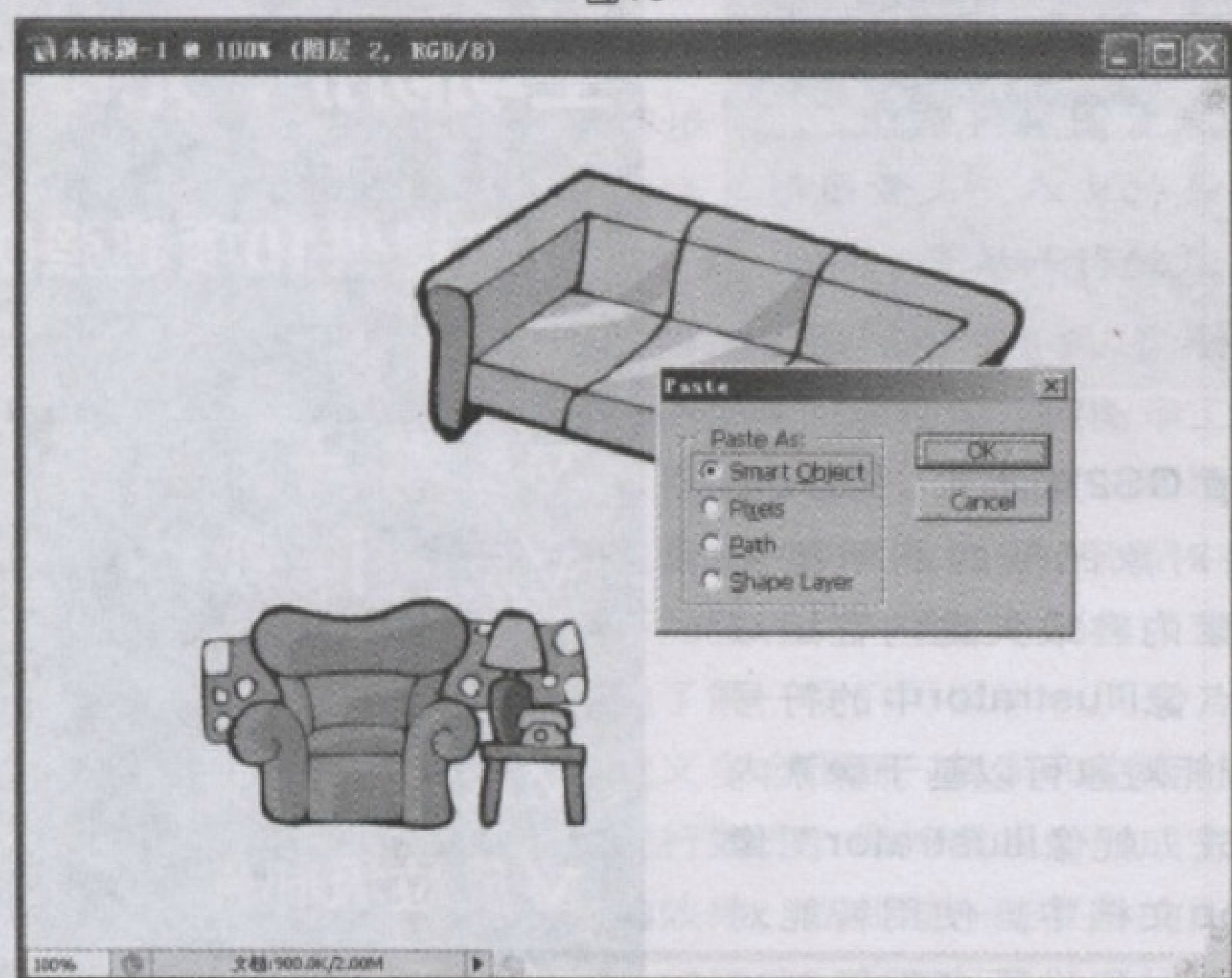


图17

2.打开Photoshop CS2，新建一个文件，按Ctrl+V粘贴，出现了Illustrator CS2中的矢量图。弹出对话框，选择“Smart Object（智能对象）”，将矢量图粘贴为智能对象（图17）。

3.此时在图层面板上，就可以看到“Vector Smart Object”字样，表示该图层中为矢量图智能对象（图18）。

4.双击该图层，或选择菜单“Layer（图层）”→“Smart Objects（智能对象）”→“Edit Contents（编辑内容）”，出现（图19）所示的对话框，提示当编辑完成后选择“File”→“Save”就会提交更改，更改会直接反馈到Photoshop CS2中的文件。单击“OK”到Illustrator CS2中对矢量图进行编辑，更改完毕后选择

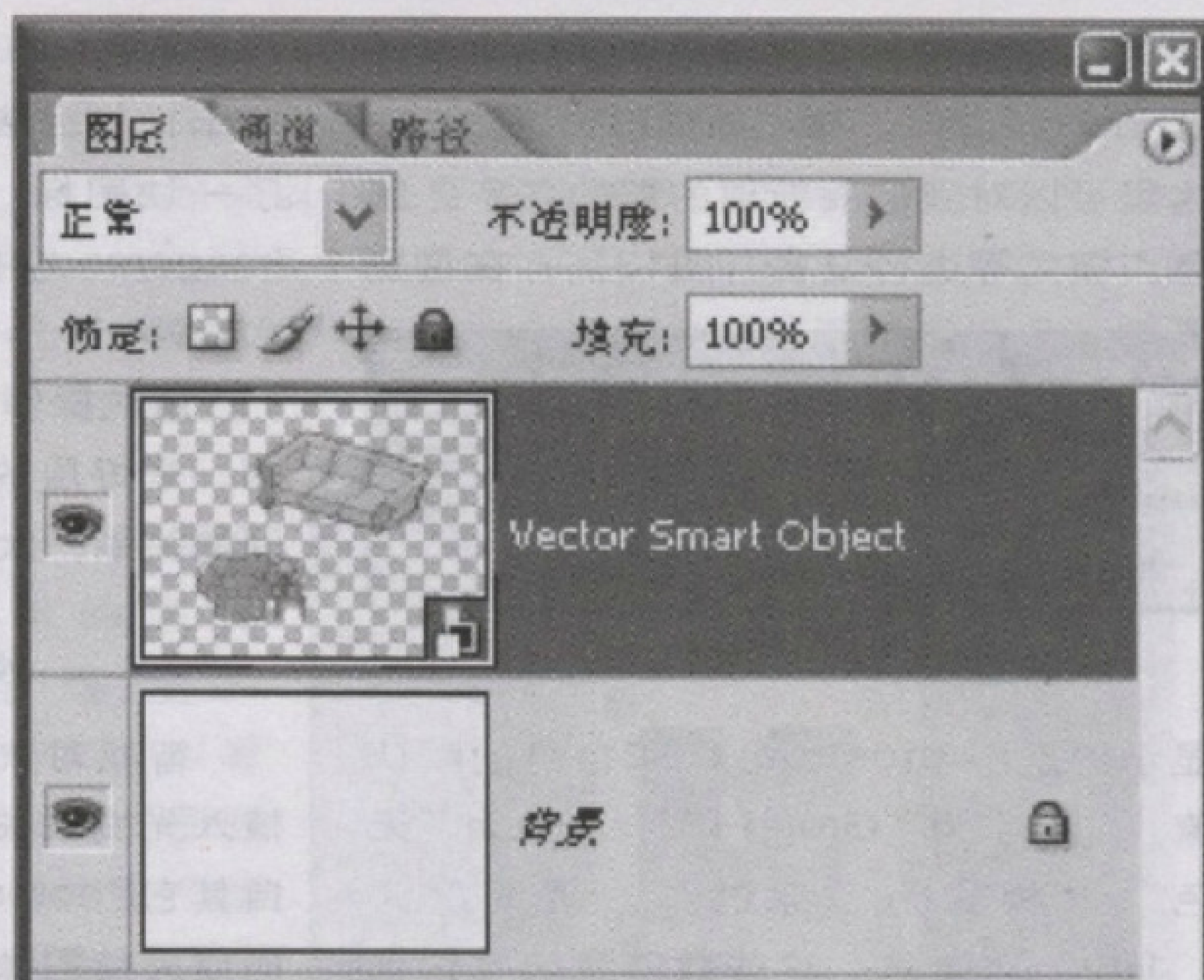


图18

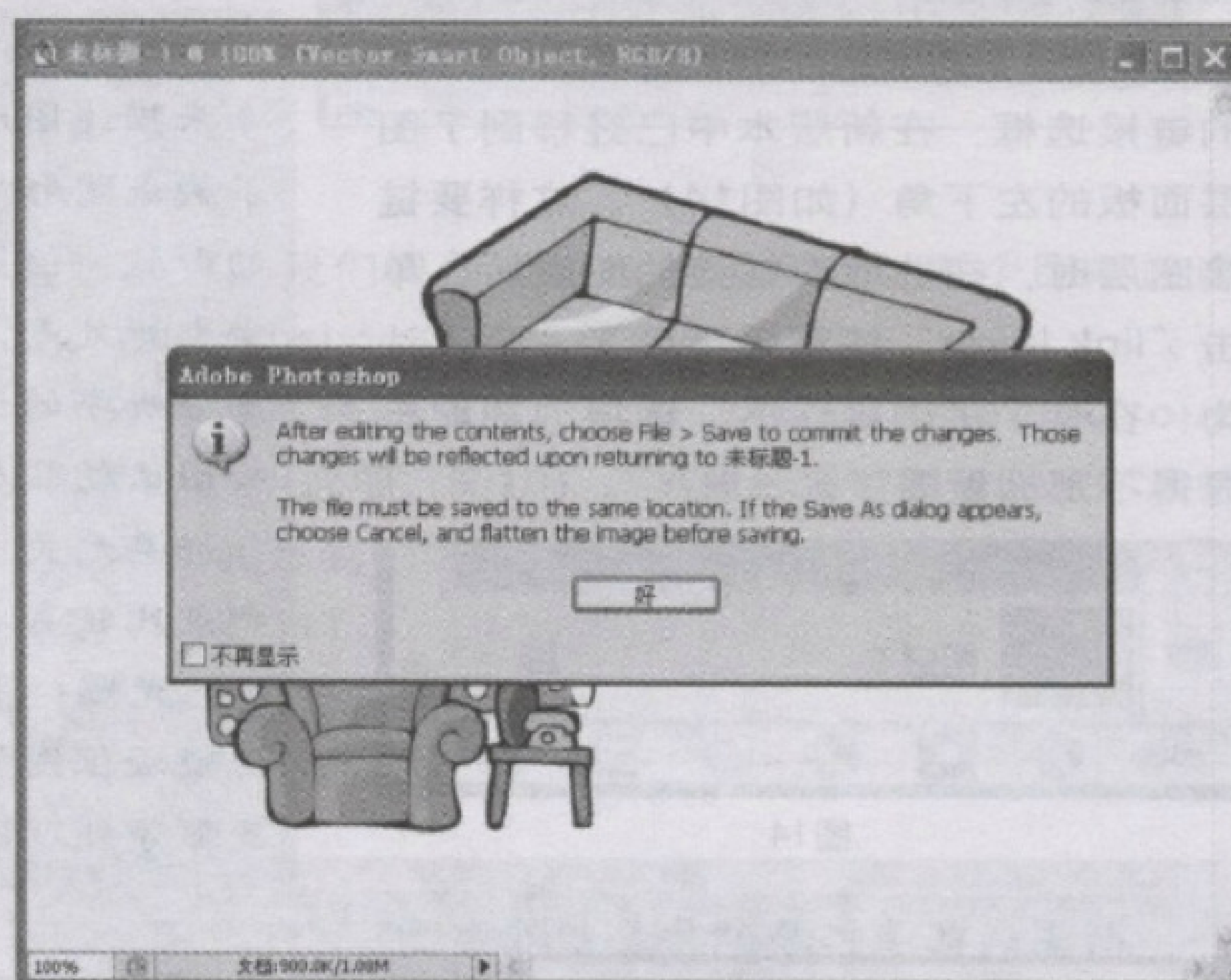


图19

“File”→“Save”观察图像的变化。可以看到，在Photoshop CS2中图像的变化是跟Illustrator CS2中图像一起变化的。

5.在对图层完成编辑后，如果不再需要编辑矢量图，可使用“Smart Objects（智能对象）”子菜单中的“Convert to Layer”命令将其转换为普通图层。

6.使用“Layer（图层）”→“Smart Objects（智能对象）”→“Export Contents（导出对象）”可将智能对象导出。

从还只能在苹果机上运行，在功能上仅仅有“工具面板”和少量滤镜的Photoshop 1.0到现在的Photoshop CS2，其功能不断地增强，Photoshop为广大爱好者提供了更为广阔的创作空间，它已经不再是设计人员专用的软件，而更被广大的电脑爱好者所接受。尽管Photoshop的长处并不在原创作品上，但其强大的绘图和编辑功能是其它软件无法比拟的。通过这3个实例，初步为读者展现了这3个功能的妙用，如果要熟练掌握它的功能，只有不断练习，在练习中找到诀窍，才能做到得心应手，熟能生巧。相信凭借自己的丰富想像力与灵感，再加上Photoshop CS2的帮助，你一定会成为一名创作高手的。



编者按： 本期“应用心得”栏目在版式方面进行了比较大的调整，希望能给读者朋友们带来耳目一新的感觉，大家可把自己看后的感受反馈给我，有什么意见和建议请发至say@popsoft.com.cn信箱。

本期推荐文章

■键盘鼠标也能共享
■从EXE格式的Flash动画中分解出SWF文件
■给USB设备加把锁
■遗忘Windows登录密码也别慌

键盘鼠标也能共享

■山东 ZT

还记得2005年第10期大软上那篇《局域网内共享显示器》的文章吗？最近，笔者发现了一种更神奇的共享方式，那就是共享键盘和鼠标。也许你会问，如果连这个也共享了会产生什么效果呢？当你将鼠标指针从主机显示器屏幕的左边或右边移出，鼠标指针就会出现在第二台电脑的显示器上，然后你就可用主机的键盘鼠标对第二台电脑进行操作，另外你还可通过复制、粘贴在两台电脑之间任意传输文件。

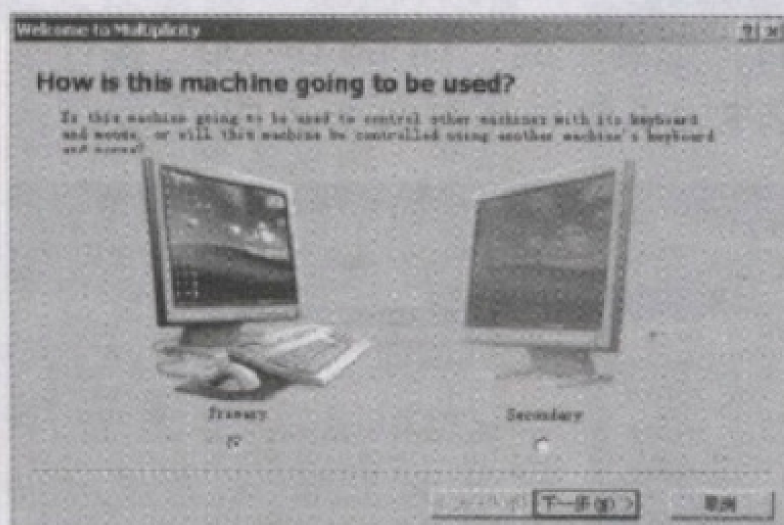


图1

要想体验这种奇妙的效果，需要使用一款名为Multiplicity的小工具，其下载地址是http://www.download.com/3002-2340_4-10383959.html?tag=dir。

我们需要分别在主机和客户机上执行安装程序，虽然主机和客户机的安装顺序并无定律，但由于很多主机上的设置都需要依客户机而定，因此笔者还是建议大家从客户机装起。

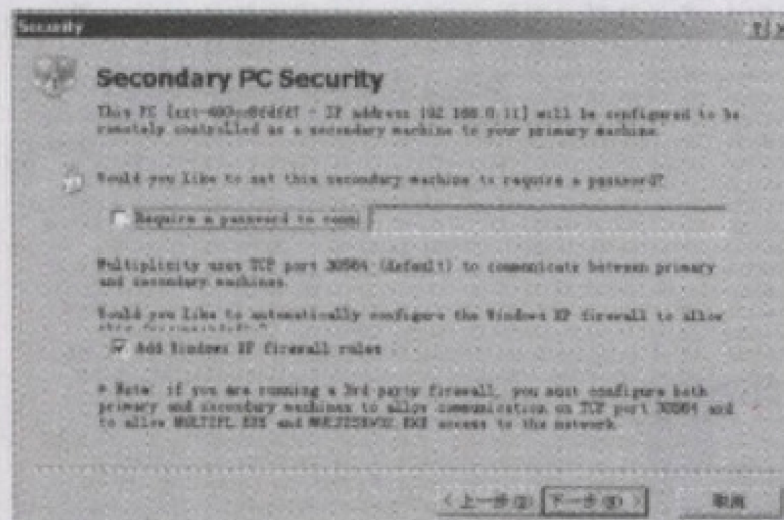


图2

一、在客户机上安装

在客户机上执行安装程序，当单击“Finish”之后就会弹出**如图1**所示的对话框，选择“Secondary”，然后单击“下一步”，打开**如图2**所示的对话框，复选“Require a password to connect”，可设置一个连接密码，以限制主机的共享。这个密码并非必须，大家可按需要而定。再单击“下一步”，打开**如图3**所示的对话框，把界面上显示的“Machine”（机器名）和“IP address”（IP地址）记录下来备用。配置完成后需要重新启动计算机，单击“完成”可立即重启，单击“取消”可暂不重启。

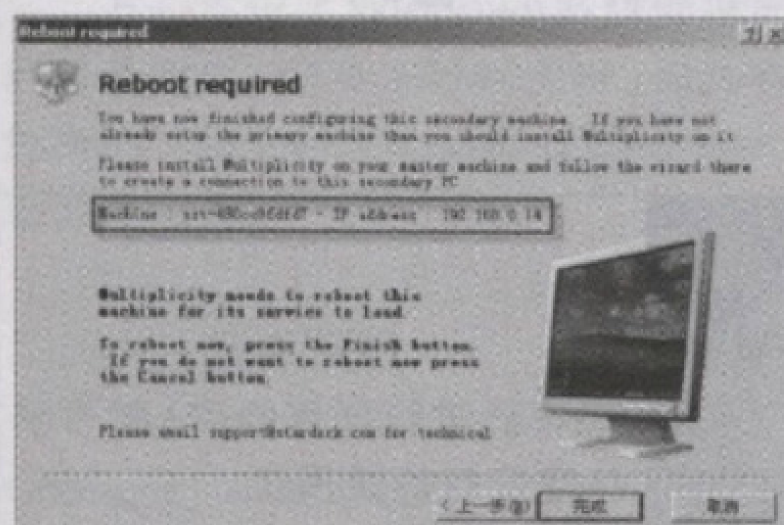


图3

二、在主机上安装

在主机上执行安装程序，当出现如图1所示的对话框时，选择“Primary”，然后单击“下一步”打开**如图4**所示的对话框，客户机最多可选择两台，单击“Secondary machine”下方的“Setup”，打开**如图5**所示的对话框，软件会自动搜寻局域网内的电脑，如果找到可直接在列表中选择已安装客户端的机器；如果未找到，可单击“Custom”，打开**如图6**所示的对话框，在“Connection Name”中输入客户机的机器名，在“IP address of the secondary machine”中输入客户机的IP地址，如果在客户机上设置了连接密码，可在“Password to use”中输入。最后单击“OK”，软件会尝试连接到这台电脑，只要网络正常，一般都可成功。最后重新启动计算机，主机的安装即告完毕。

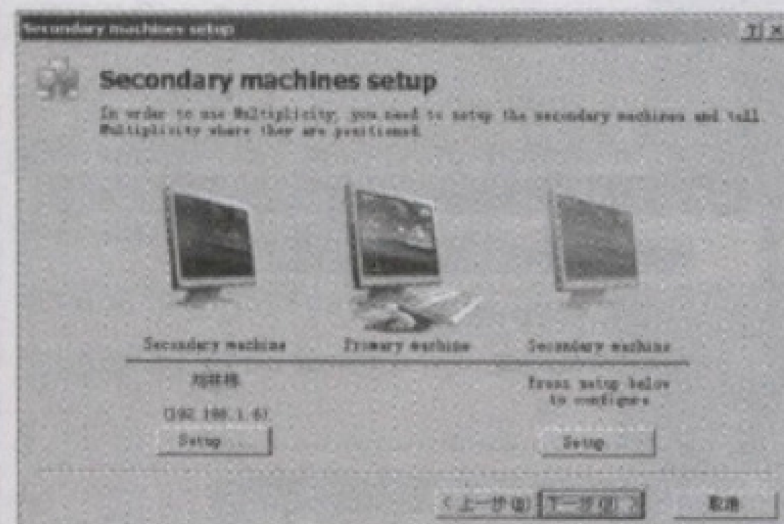


图4

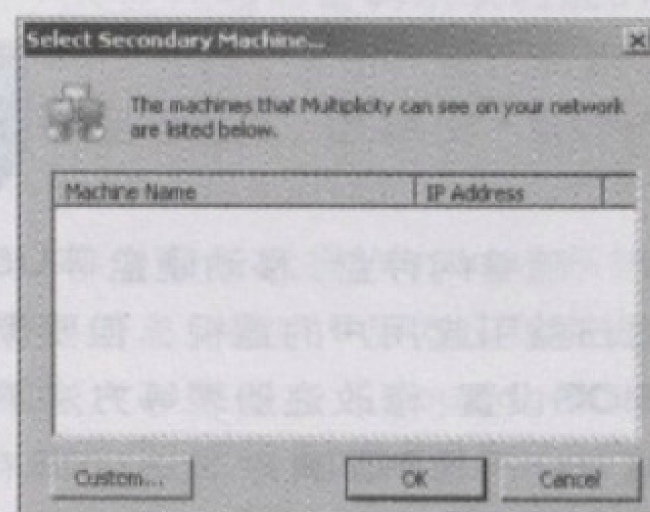


图5

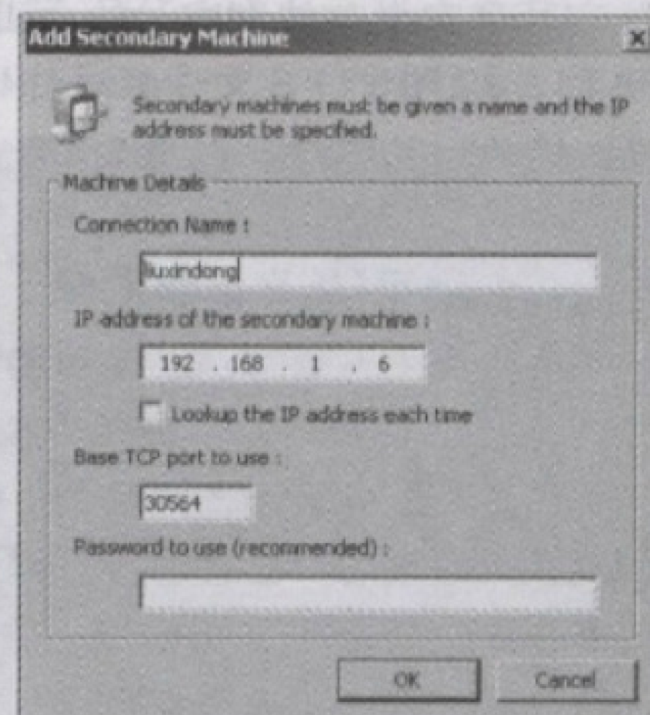


图6

相关的Multiplicity程序会被设置为开机自执行程序，只要网络正常，无需我们干涉，主机会自动找到可用的客户机。现在，你就可体验这种另类的共享了。

从EXE格式的Flash动画中分解出SWF文件

■北京 hudie

Flash动画大家都喜欢，不过网上的Flash作品有许多都是EXE格式的，EXE格式的Flash不仅不能用于网页制作，更不能让我们方便地分析Action等对学习有用的内容。其实，我们可利用WinHex从EXE格式的Flash动画中分解出SWF文件，供我们研究。

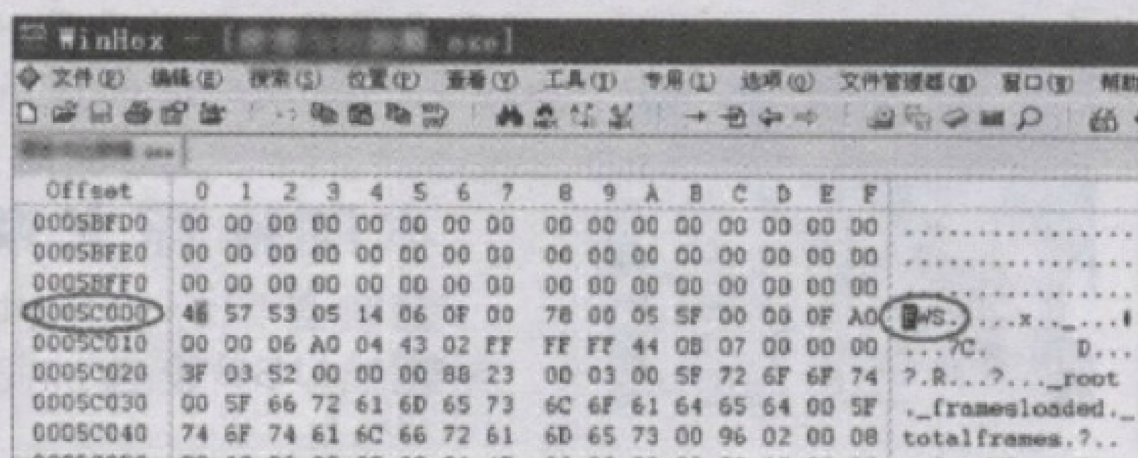


图1

具体方法：用WinHex打开该EXE文件，然后单击"搜索"菜单下的"查找文本"，会弹出"查找文本"窗口，在"下列文本字符将被搜寻(S):"栏中输入大写的"FWS"(实际输入时不要引号)，把"区分大小写"勾选上，单击"确定"后会找到唯一的一处结果，其偏移地址为0005C000（在屏幕左边看"Offset"这一列中与"FWS"对应的地址），**如图1**所示。这是Flash文件开始部分的标识符。拖动滚动条到文件结尾处，你会发现最后8个字节是：56 34 12 FA 14 06 0F 00，**如图2**所示，其中"56 34 12 FA"是EXE格式的Flash文件的结束标识符（对应的偏移地址为0014C614），那剩下的"14 06 0F 00"是什么呢？它其实就是EXE格式的Flash文件中所包含的SWF文件的长度！你把低字节和高字节逆序排列就会得到000F0614，转换为十进制就是984596，也就是这个SWF文件的大小！如果你不信的话，可用SWF文件的结束0014C614减去起始地址0005C000，其结果转换为十进制就是984596，由此可证明我们的观点！

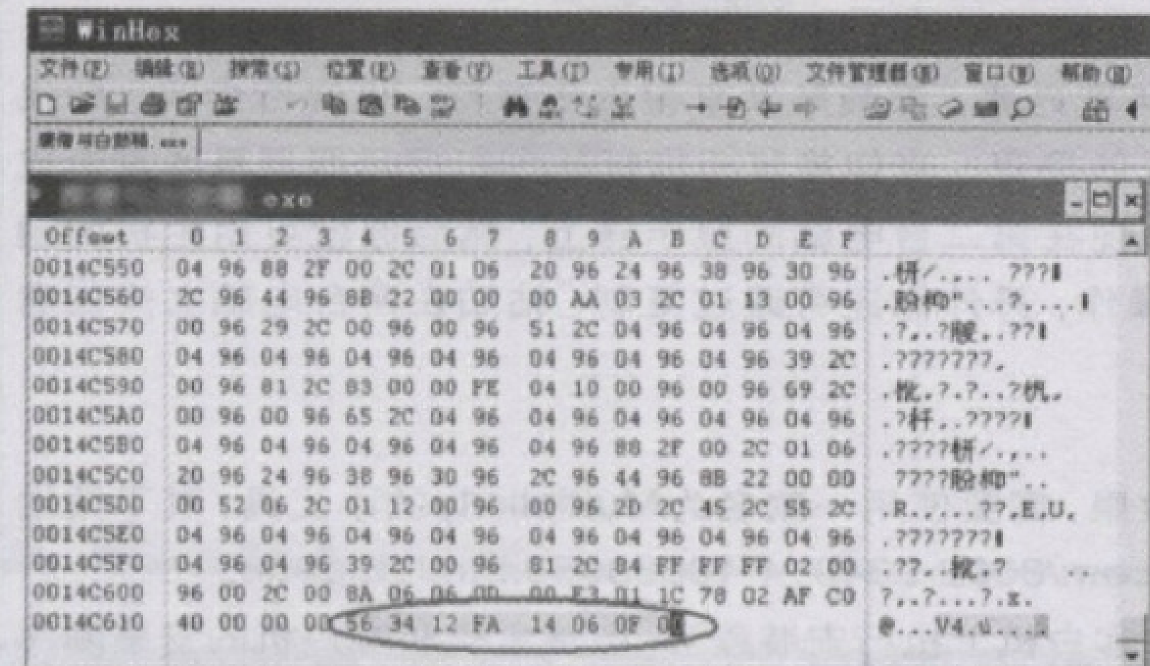


图2

下面的事情就好办了。在SWF代码串的开头部分即0005C000处按鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择"选块开始"，然后到SWF文件结尾处（对应的偏移地址为0014C613）按鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择"选块结尾"，依次单击"编辑"→"复制选块"→"进入新文件"（**如图3**），在弹出的"文件另存为"窗口中给这个待恢复的SWF文件起个名字，然后点"保存"按扭，就会从EXE格式的Flash文件中分解出一个SWF文件，执行它试试，成功！

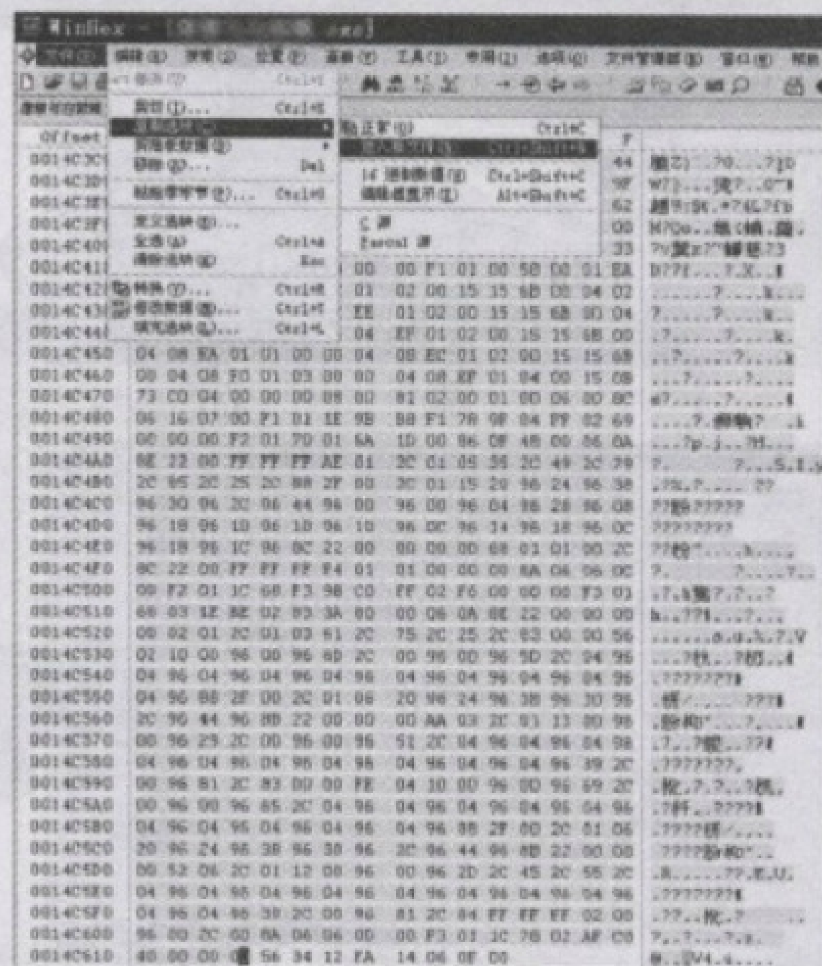


图3

给USB设备加把锁

■山东 眉飞色舞的鱼

随着闪存盘、移动硬盘等USB移动存储设备的普及，USB接口带来的安全隐患日益引起用户的重视，但要彻底封杀USB接口却非常困难，目前流行的修改BIOS设置、修改注册表等方法不但不彻底，而且还会给自己带来不少麻烦。最近，笔者终于找到了封杀非法USB存储设备的最佳方法。

在http://www.skycn.com/soft/19794.html页面可下载到一款名为"USB安全存储专家"的小工具，体积1871kB。该工具可支持FAT16/32和NTFS文件系统的USB存储设备，在操作系统方面则只支持Win2000/XP以及2003，不支持Win9X和NT。

一、禁用USB存储设备

执行完安装程序，必须重新启动计算机才能完成安装。然后双击桌面上的"USB安全存储专家（USSE）"图标，首先会出现"欢迎"界面，这个没什么好说的。再单击"USB存储安全设置"中的"安全设置"，这时会弹出"登录"界面，软件的初始密码为空，因此第一次使用时可直接单击"确定"登录，登录后会出现**如图1**所示的窗口，复选"启用USB存储设备过滤"，再根据需要选择"禁止读写"（相当于完全禁止USB存储设备）或者"只读"（即只能读出数据，但不能进行任何修改）就可限制USB存储设备的使用了。

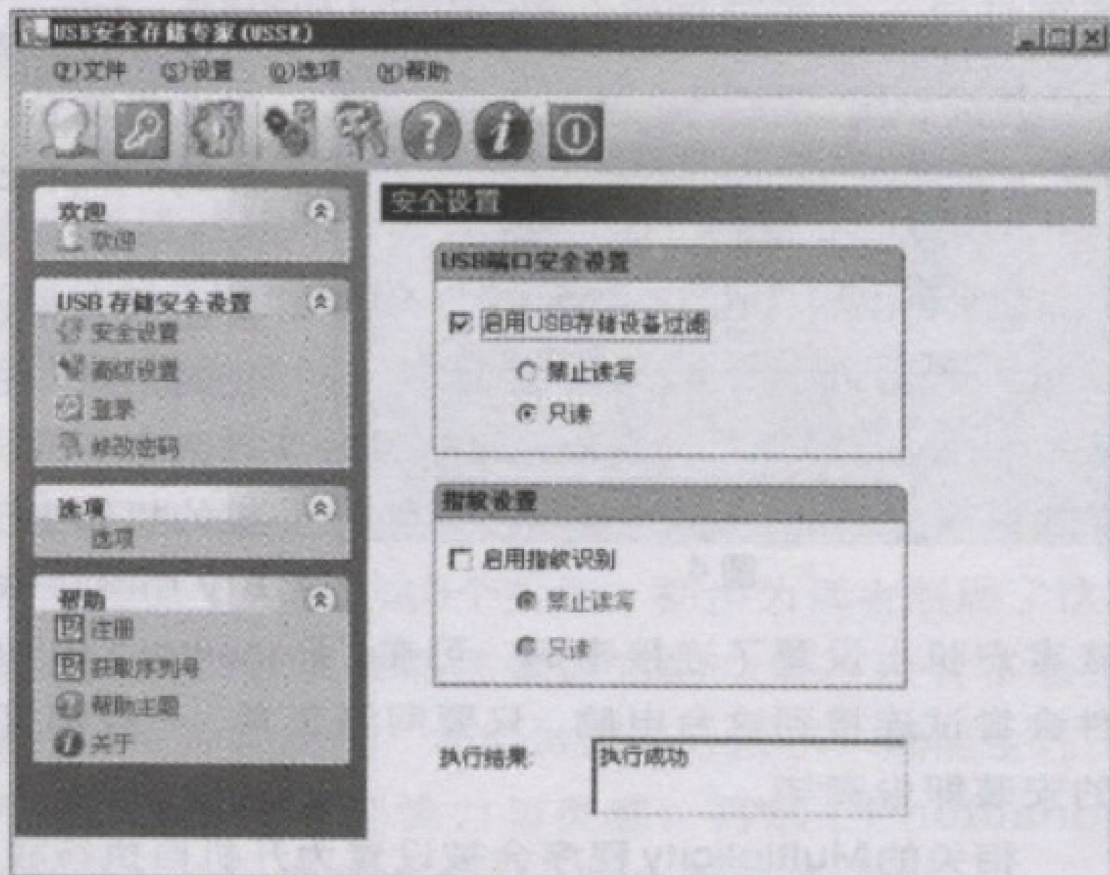


图1

注：如果要修改登录密码，只要单

击“修改密码”，再两次输入新密码即可。

二、给自己的U盘网开一面

你不能把所有的移动存储设备都一棒子打死，毕竟我们自己也要用U盘，所以最好留下一扇“后门”。软件提供了一种叫“指纹识别”的功能来解决这个问题。这个叫法比较容易产生歧义，实际上这个“指纹”并非我们手指上的指纹，而是——由于软件并未明确指出“指纹”的具体含义，因此笔者只能猜测它可能是某种具有唯一性的识别码。插上U盘后，软件会通过读取“指纹”识别该设备是否合法，如果设备中不包含“指纹”，就限制其使用；如果包含，就敞开大门欢迎它。下面我们就看看“指纹”的使用。

首先在“安全设置”窗口中取消“启用USB存储设备过滤”前的复选，然后插上U盘，单击“高级设置”，打开**如图2**所示的窗口，单击“写入指纹”；最后在“安全设置”中复选“启用指纹识别”，再选择“禁止读写”或“只读”。当设备的“指纹”验证未通过时，你选择的那个限制措施就会生效。

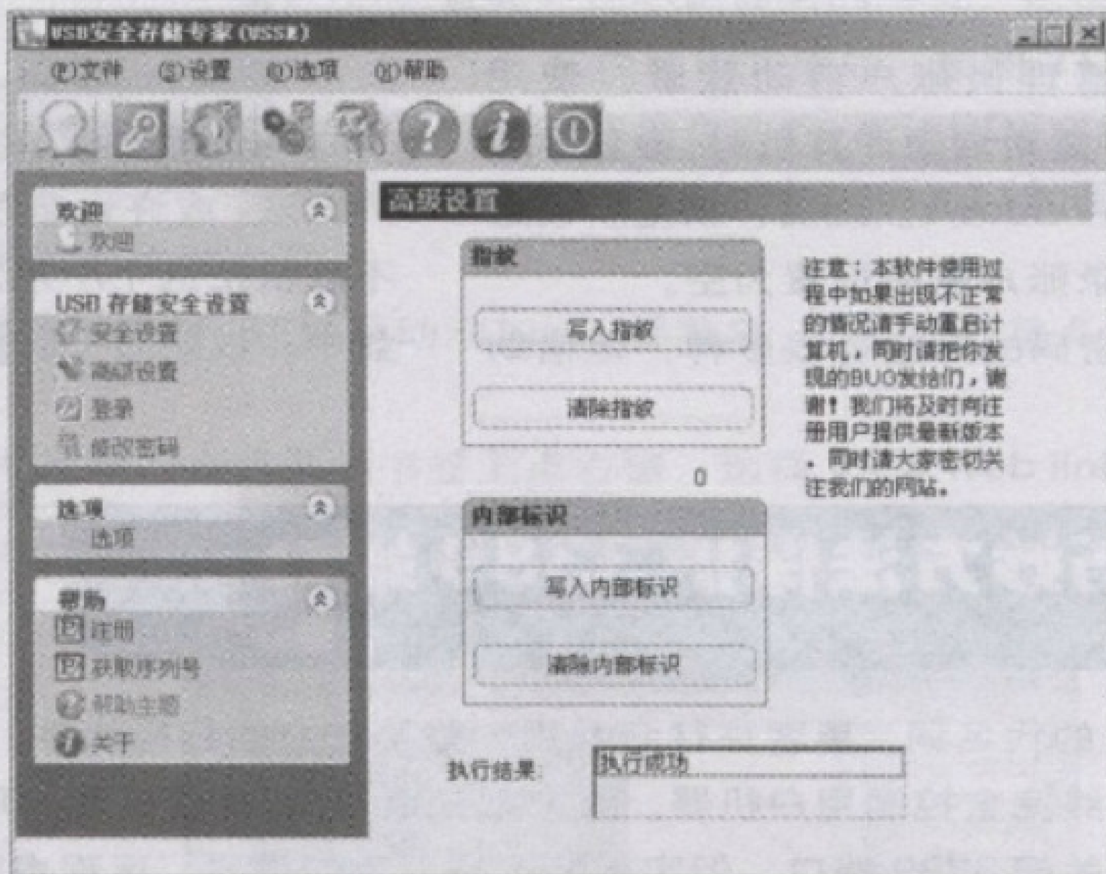


图2

三、玉石俱焚，保护重要数据

听来有点恐怖，但非常有现实意义。当你携带存有重要数据的U盘或移动硬盘出门时，一定很担心存储设备丢失（或被偷窃）而导致你的重要数据被别人读取。现在我们就采取一项措施，结果就是——虽然我丢失了数据，但你一样也得不到。

首先在“安全设置”窗口中取消“启用USB存储设备过滤”前的复选，然后重新插拔USB存储设备，打开“高级设置”，单击“写入内部标识”即可给设备写入保密标志，此时这块USB设备将无法再正常使用（如果是U盘，双击时会显示磁盘未被格式化，而移动硬盘则会提示找不到磁盘分区）。如果你想正常使用，只要单击“清除写入标识”即可。

注意：在修改“高级设置”时，每进行一项操作，界面上都会出现一个5秒的倒计时，倒计时结束后才可插拔设备或进行其他操作。另外，该版本软件还存在一个Bug，即如果在倒计时结束后软件停止响应，不要仅仅结束任务，必须重新启动计算机，才能再次使用该软件。

遗忘Windows登录密码也别慌

■山东 西贝

万一忘记了Windows系统管理员的登录密码，你可千万别慌张，因为有免费的“Active@Password Changer”助你没商量。

一、软件下载

“Active@Password Changer”下载地址是http://qkdown.com/down.asp?id=562&downid=0。将下载文件30_134947_07ycdospass.rar解压后，得到大小仅27kB的Dospass.exe程序文件，请将该文件复制到启动软盘或启动型U盘中备用。

二、软件使用

1．使用保存有Dospass.exe程序的启动软盘或启动型U盘引导系统到DOS状态，在命令提示符下执行Dospass.exe程序。

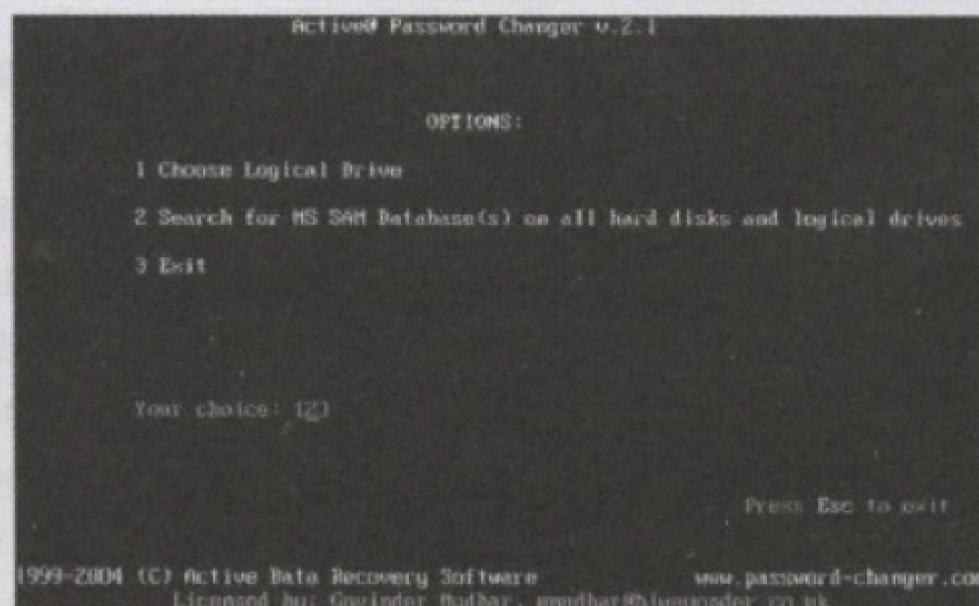


图1

2.当出现“Your choice:[ ]”时，键入数字“2”（**如图1**），并按下Enter键。

3.接下来会显示检测到磁盘MS SAM Database文件信息。如果电脑中安装了多个Windows系统，请在“Your choice:[ ]”后键入忘记密码系统对应的数字（**如图2**），并按下Enter键。否则，无需键入数字进行选择，直接按下Enter键即可。

4.稍候，将显示所选择Windows系统中的所有用户信息，数字0后对应的就是系统管理员账户，所以在“Your choice:[ ]”后键入数字“0”（**如图3**），并按下Enter键。

5.当出现“Would you like to Reset this User's password? (Y,N)[N]: [ ]”信息

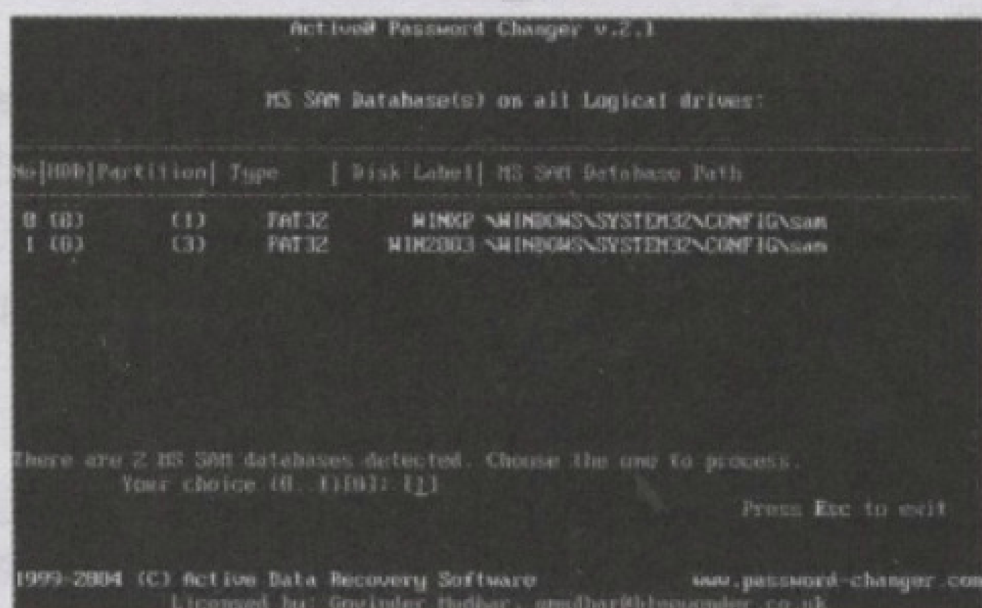


图2

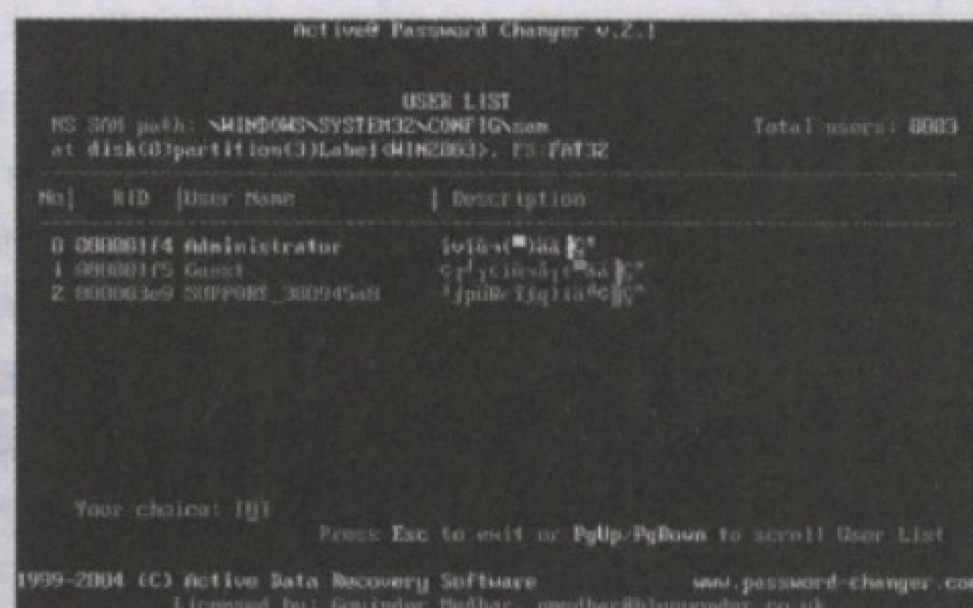


图3

时，键入“Y”（如图4），并按下Enter键。

6.稍候，出现“Password has been successfully reset.(Press any key...)”的信息，即表示密码已被成功重置（清空），按任意键继续。

7.多次按下Esc键直到退出程序。

取出软盘或拔下U盘，重新启动电脑即可直接以系统管理员账户登录Windows系统了，因为系统管理员账户的密码已被清空了，即没有密码了。

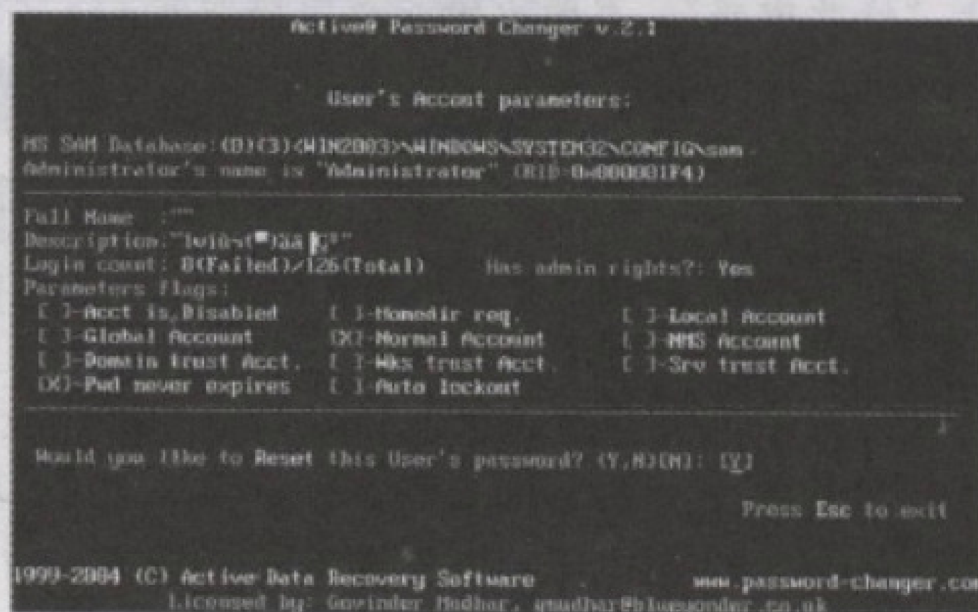


图4

三、注意事项

1.Active@Password Changer只能在纯DOS模式下运行，能清除Windows NT/2000/XP/2003的账户密码。

2.当将Windows设置为以系统管理员账户自动登录，使用Active@Password Changer清除其密码并重新启动计算机时，会显示密码错误，请直接单击“确定”按钮即启动Windows。之后，请重新设置自动登录时的账户密码，即需要将自动登录账户密码设置为空。

虽然清除Windows系统管理员登录密码的方法有很多种，但借助“Active@Password Changer”却是最为简便的方法，或许也是我等菜鸟的最佳选择吧！还不赶快把这个小东东备份到你的启动软盘或U盘中，以防万一。P

巧妙方法保护3389端口

■辽宁 QS

奇门遁甲

提起3389，简直就是“肉鸡”的代名词，黑客往往会利用一些第三方的扫描软件，对3389端口进行扫描，然后再针对具体情况发动攻击，并最终完全控制用户机器。大家都知道，3389端口是“Terminal Server”服务的默认端口，只要关闭了该服务，就可关闭3389端口。但实际情况是，我们需要“远程桌面”功能或“远程服务”功能，不能关闭“Terminal Server”服务，遇到这种情况怎么办呢？我们不妨将3389端口更改为其他端口，很大程度上可避免黑客的攻击。

一、服务器端的修改

第1步：点击“开始”→“运行”，在“运行”对话框中键入“REGEDIT”，回车后打开注册表编辑器。

第2步：依次展开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Terminal Server\Wds\rdpwd\Tds\tcp]，在右侧的窗格中找到名为“PortNumber”的DWORD值，可看到其默认值为“3389”，**如图1**所示。双击，在弹出的编辑窗口中将其数值数据设置为你认为合适的端口，如“389”。



图1

第3步：再找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Terminal Server\WinStations\RDP-Tcp]，作与第二步相同的修改。

二、客户端的修改

第1步：点击“开始”→“运行”，在“运行”对话框中键入“mstsc.exe”，回车后打开远程桌面连接窗口。

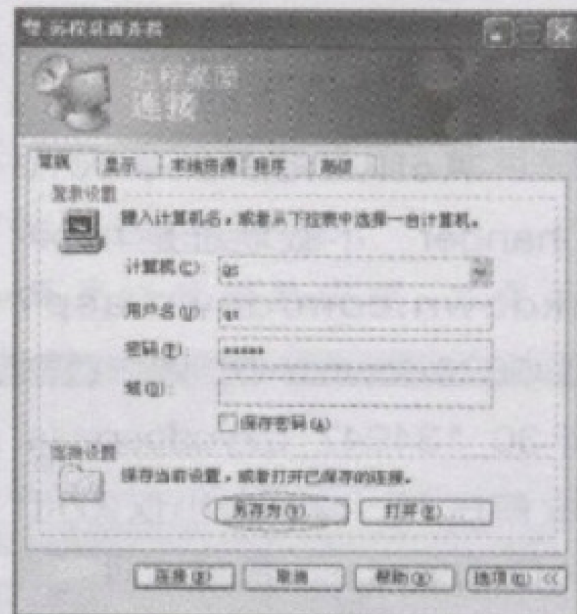
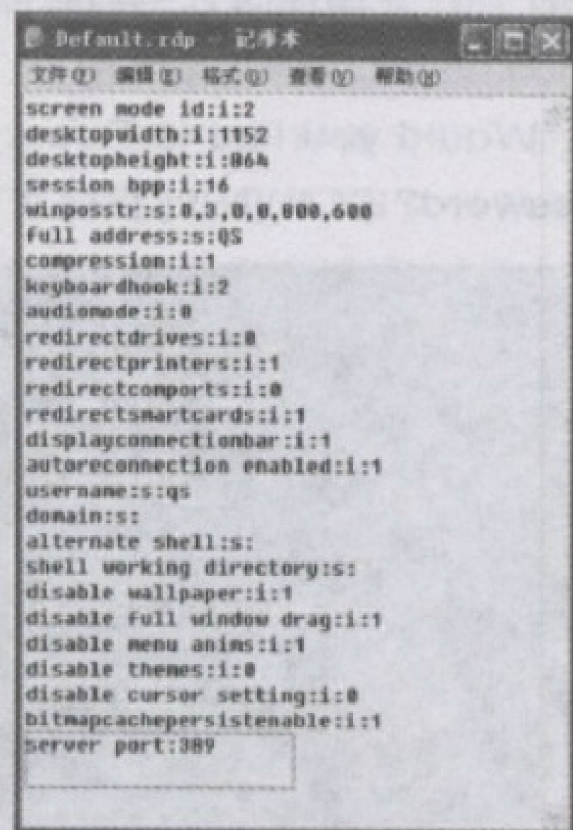


图2

第2步：点“选项”按钮扩展窗口，接着点“常规”选项卡，在其下按通常方法填入服务端主机的IP地址或计算机名、“用户名”及密码。设置完毕，点击“另存为”按钮，**如图2**所示，在弹出的窗口中将当前设置保存为一个“.rdp”文件。



```
screen mode id:i:2
desktopwidth:i:1152
desktopheight:i:864
session bpp:i:16
winposstr:s:0,3,0,0,800,600
full address:s:QS
compression:i:1
keyboardhook:i:2
audiomode:i:0
redirectdrives:i:0
redirectprinters:i:1
redirectcomports:i:0
redirectsmartcards:i:1
displayconnectionbar:i:1
autoreconnection enabled:i:1
username:s:qs
domain:s:
alternate shell:s:
shell working directory:s:
disable wallpaper:i:1
disable full window drag:i:1
disable menu anims:i:1
disable themes:i:0
disable cursor setting:i:0
bitmapcachepersistenable:i:1
server port:389
```

图3

第3步：用记事本程序打开刚刚另存的“.rdp”文件，保持原有的内容不变，在后面加上“server port:XXXXX”一行内容即可，**如图3**所示。其中“XXXXX”是你认为合适的端口号，必须和服务端设置的端口号保持一致，示例中是“389”。修改完毕，保存一下。

第4步：再次执行“mstsc.exe”，点“选项”按钮扩展窗口，接着点“常规”选项卡，点击“连接设置”栏中的“打开”按钮，打开前面我们修改的“.rdp文件”，即可用我们自定义的端口连接到远程服务端了。

通过上述方法我们不但可继续使用远程桌面，而且可防范3389的攻击，可谓一举两得，何乐而不为呢！

注：上述方法在Windows XP操作系统中试验通过。 P

用Adobe Acrobat批量下载网文

■江苏 顾舒平

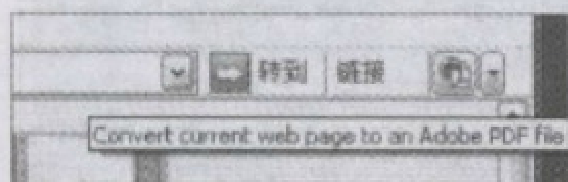


图1

笔者是一个网络小说的爱好者，经常下载网页形式的网络小说阅读，也经常遇到两个问题：一个是网络小说多是多页的，下载比较麻烦，如果用FlashGet批量下载，则比较零乱；还有时间久了，杂七杂八的文章太多，需要进行整理。这里我推荐用Adobe Acrobat 7.0 Professional来进行批量下载和整理制作精致的电子书。

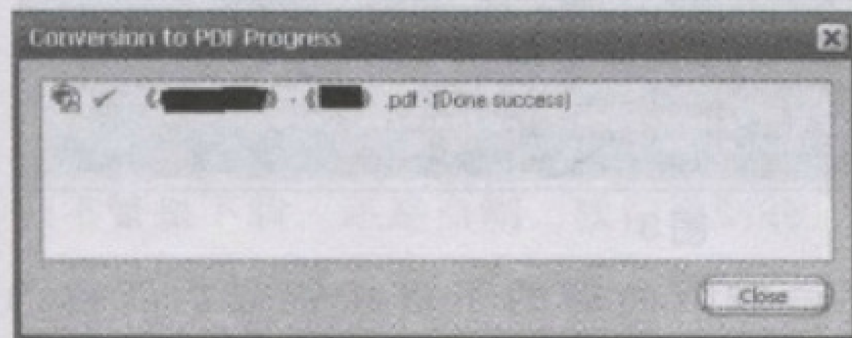


图2

这里我通过批量下载和整理一部连载的小说来演示Adobe Acrobat 7.0 Professional的又一强大功能。

首先，到小说目录的网页，把该网页制成PDF文档（**如图1**）。

PDF文档制作完成后（**如图2**），你会发现在制成的文档里，原来网页的链接还是存在的。在该PDF文档里链接到的第一章链接上点击右键，选择Append to document（**如图3**）这样下一章就被直接添加到原PDF文档中了。

图3

可是这样还没有实现批量下载啊，还得手动添加。不要着急，下面才是重点——来实现批量下载。

在PDF文档里，点到书签项，在目录的书签上点右键，选择View web links（**如图4**），在弹出的对话框中选择你要下载的网页的链接，按住Shift键连续选择，按住Ctrl键分别选择，然后Download。如果你嫌选择这些链接很麻烦的话，也可选择Append to next level，然后Download，Adobe Acrobat会把这个网页上所有的链接全部下载过来的（**如图5**）。

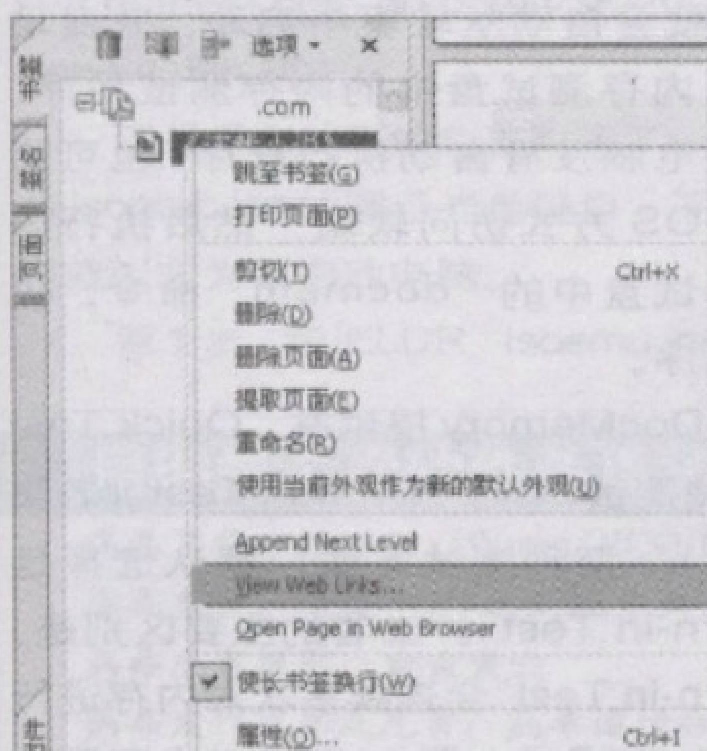


图4

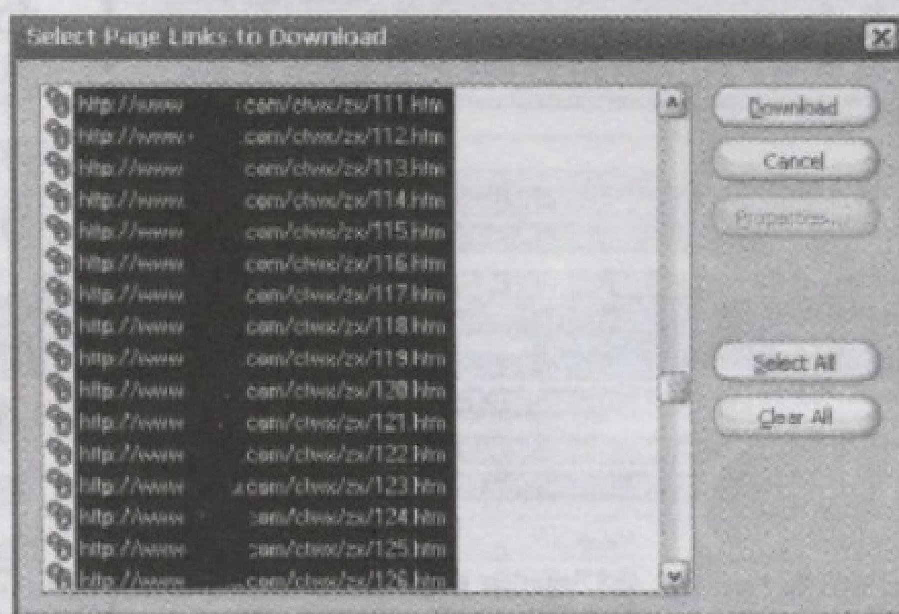


图5

所有的下载工作就全部交给Adobe Acrobat了。下载完成后，再作一些简单的编辑，一部精致的电子书就诞生了，超级链接全部有效，还有书签页。如果是保存的网页的话，不知道要占多少地方呢，是不是很有成就感啊？做好的电子书不要忘记和朋友分享啊。

质量与稳定大考验：三测内存

■广东 廖年旺

在众多的电脑部件之中，最考验兼容性的就是内存，而且内存是电脑主机中的主要部件之一，因此它的质量和兼容性是否良好，会直接影响到电脑的稳定性。而在众多的电脑部件测试中，对内存的测试尤其重要。其中，内存的测试主要是检测其质量、有没有出错的地方和性能这些方面。下面我们使用MemTest、SiSoftware Sandra 2005和DocMemory这3款测试软件对内存进行测试，综合分析内存的质量和稳定性。

一、MemTest

MemTest（下载地址是http://www.skycn.com/soft/11934.html）是一款专用于内存检测的工具，它不但可彻底检测出内存的稳定性，还可同时测试记忆的储存与检索资料的能力，让用户可确实掌控到目前电脑上正在使用的内存到底可不可信赖。

MemTest的使用非常简单，软件下载解压后即可运行。打开MemTest的执行文件，在弹出的欢迎对话框中单击"确定"后即可进入到软件的主窗口，**如图1**所示。在测试时，只要在主窗口的文本输入框中，输入想要测试的内存容量，或者选择软件默认的"All unused RAM（当前所有未用的内存容量）"，然后单击主窗口的"Starting testing"按钮就可开始测试了。在测试过程中，只要单击"Stop testing"按钮，即可终止测试。

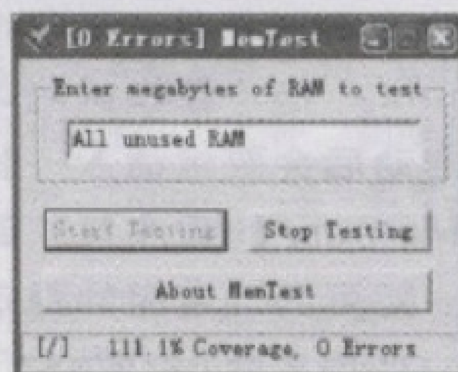


图1

MemTest测试软件会循环对内存进行检测，直到用户终止为止。如果内存有任何质量问题，MemTest都会在软件主窗口状态栏中提示有多少个"Errors"。因此，这个测试进行越久，对内存质量的考验也就越高。通常，只要在主窗口状态栏中的测试进度数值，显示到200%以后，就基本说明内存没有质量问题了。不过，这里提示一点，在进行MemTest测试时，最好关闭所有应用程序，否则程序所占据的那部分内存将不会被检测到。

二、SiSoftware Sandra 2005

SiSoftware Sandra 2005（下载地址是http://www.skycn.com/soft/3978.html）是一套功能强大的系统分析评测工具，它拥有超过30种以上的测试项目，其中CPU性能、

内存带宽这些测试都是它很具代表性的测试项目，现在很多评测机构都是用它作为CPU和内存测试的。

SiSoftware Sandra 2005的使用比较复杂一点，这主要是由于其测试的子项目多的缘故。软件安装并运行后，软件会自动对本地计算机硬件进行检索，并在主窗口中列出各个子项目。但是，如果软件没有自动对硬件进行检索，就需要首先从“File”菜单中单击“Connect”命令，从弹出的窗口中一路单击带有“→”图案的按钮，直至完成，软件就会与本地计算机建立连接，并检索计算机的硬件信息，完成检索之后，就会在软件的窗口中列出几十个硬件信息检索、测试等的子项目。

在使用SiSoftware Sandra 2005测试内存时，选择主窗口“Benchmarking Modules（基准模块）”一栏中的“Memory Bandwidth Benchmark”一项，双击打开后即可弹出**如图2**所示的内存测试窗口。其中，窗口最上面的“Current Chipset/Menory”一栏是当前电脑硬件环境的测试成绩，而下面“Reference Chipset/Memory 1”等4栏，则是软件模拟某些电脑硬件配置环境的测试成绩。这些模拟选项，也可自己选择，这样就可通过比对不同的电脑硬件配置的测试成绩，分析出自己电脑的测试成绩和性能如何了。

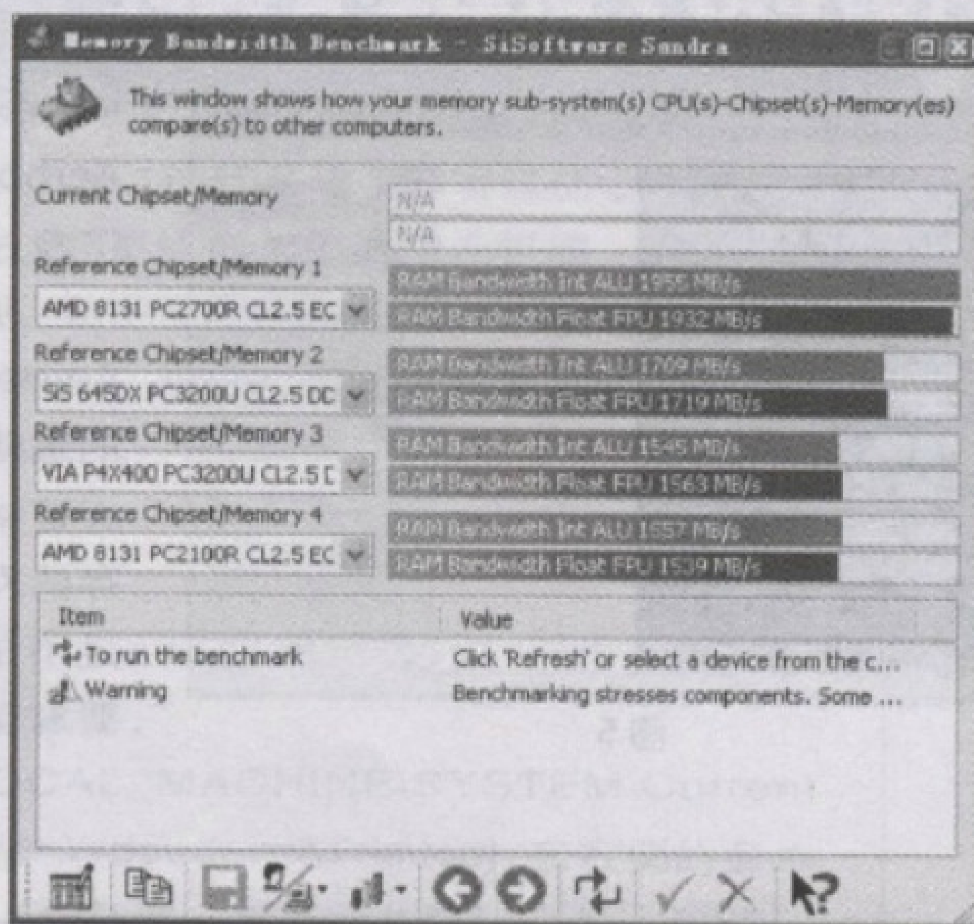


图2

在进行测试时，只要在如图2所示的窗口中，一路单击带有“→”图案的按钮，直至单击带有“✓”图案的按钮，完成软件分析、检索硬件信息的向导，即可开始对内存进行测试了。在完成测试后，就会在“Current Chipset/Memory”一栏中列出当前电脑的测试成绩。这些成绩越高，表示内存的性能越好，具体也可通过对比模拟的电脑测试成绩中进行分析。

三、DocMemory

由CST公司出品的DocMemory内存测试软件（下载地址是http://www.skycn.com/soft/3946.html），是一款权威的内存测试软件，而且是完全免费的。程序启动后会要求插入一张软盘来制作启动盘，期间会自动把DocMemory的程序解压到软盘上，用这张软盘启动机器进行测试，即可测试内存的稳定性和兼容性，测试时间大约需要10分钟；如果显示出“Pass”信息，说明选用的内存通过测试，可正常使用；如果出现错误，也会显示详细的错误信息。因此，它素有“内存医生”或“内存神医”的美称。

虽然它在DOS下运行，但测试项目却相当专业，具备智能识别功能，会自动测试SIMM或DIMM内存故障，以及显示JEDEC标准的内存条的内存容量、速度等信息。DocMemory提供老化测试功能，测试程序包括MAT-S、MARCH B+、MARCH C-、Checkerboard等项目。

软件下载并解压后，打开程序文件，单击软件版本提示窗口的“确定”按钮，即可进入到**如图3**所示的界面。在这一界面中，提供3个选项，其中第1个选项是软件的介绍，第2个选项是制作内存测试软盘，第3个选项是退出程序。

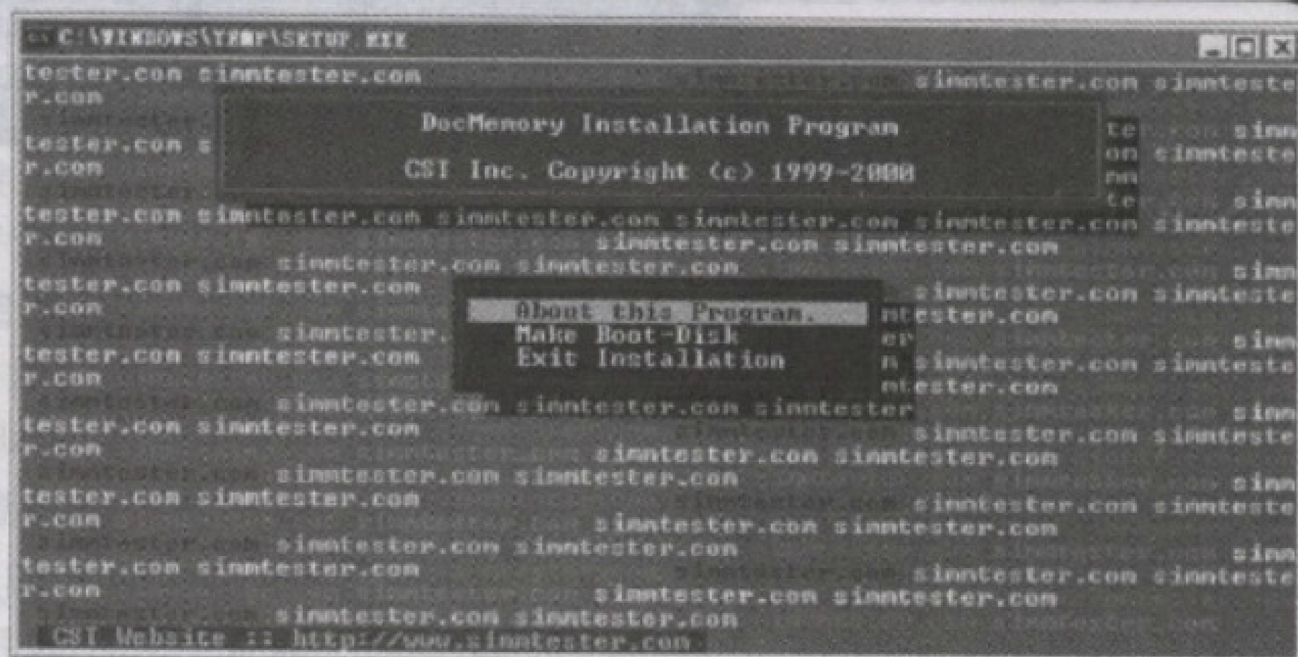


图3

选择第2个选项，进入协议提示窗口，这时可先将软盘放到软驱中，然后按方向键的下移按键或功能键的“Page Down”键，将光标移到下面的“I ACCEPT”命令中，并按下回车键，确认制作内存测试软盘。当按下回车键后，软件就会自动将刚才放进软驱中的软件，制作成为内存测试盘。内存测试盘制作完成后，即可重新启动电脑。之后，从BIOS中设置为软驱启动，这样电脑在启动时，就会自动从软驱中启动，并自动执行内存测试盘中的内存测试程序。如果电脑没有自动执行程序，也可通过DOS方式访问软驱，然后执行内存测试盘中的“docmem”命令，执行程序。

DocMemory提供有“Quick Test（快速测试）”与“Burn-in Test（老化测试）”两种测试方法。默认选择是“Burn-in Test”。二者的主要区别是，“Burn-in Test”会连续多次对内存进行测试，而Quick Test则只对内存测试一次。据相关资料介绍，选用老化测试可检测出99%的内存故障，而快速测试可检测出85%或以上的内存故障。在测试程序运行后，会自动弹出测试方式的选择窗口，当用户选择其中一种测度方式后，测试程序就会立即对内存进行测试。测试时屏幕显示内存条的测试状态、系统信息和测试结果。如果测试不能通过，将会发出警告，并高亮显示发生错误的位置，只有全部显示为“PASS”才表示测试通过。从中，即可分析出内存是否有隐患故障，以及其质量如何了。P

一句话技巧

不用任何软件也可让Windows XP变一下样，打开注册表编辑器找到HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Colors项，在右边的窗口中找到“ButtonHilight”，双击之后在出现的对话框中将其键值由255 255 255改为128 128 128（注意数字之间有空格，以下同理），然后再找到“ButtonShadow”，把它的键值由172 168 153改为255 255 255，重新启动电脑打开几个窗口或文本文档，你会发现WinXP真的有所变化，淡淡地，有点iMAC的风格！如果想让WinXP改变得更多，只要改变Colors项下其他子键的键值就可以了，不过最好一项一项地改，然后重启电脑看是否符合你的要求，如果不合适再改回来，千万不要乱改，否则WinXP会变得很难看！

北京 长河

启动，从ISO开始

■山东 ZT

绝大多数计算机都可直接从光驱启动，而且光盘具有容量优势，不但能放下大量系统维护工具，有些甚至能启动进入图形界面，因此网上出现了很多系统维护光盘，例如深山红叶系统维护光盘、皇者先驱无敌启动盘等，当然如果你是系统高手也可DIY系统维护光盘。但不管是下载，还是自制，我们得到的通常是ISO镜像文件，必须刻录然后才能使用，这个限制使很多朋友无法体验维护光盘的便利，为何不直接用ISO镜像启动系统呢？由于Windows本身不支持，所以我们必须通过外挂一款软件——ISOEMU来实现（下载地址为http://soft.netnest.com.cn/down/15/200412/isoemu_5th.zip）。

下载得到的压缩包里附带了一个名为Isogrub.iso的演示光盘镜像，下面笔者就以它为例启动电脑。

第1步，把IELDR、Isoemu.ini以及用来启动系统的ISO镜像（在本例中就是Isogrub.iso）复制到系统盘根目录，一般就是C盘根目录。

第2步，用记事本打开C盘根目录上的Boot.ini文件，该文件具有系统、隐藏属性，默认情况下看不到。打开“文件夹选项”对话框，进入“查看”选项卡，取消“隐藏受保护的操作系统文件”复选，并选中“显示所有文件和文件夹”即可使其现身。在文末添加如下内容：

c:\ieldr="由ISO镜像启动"

它必须独占一行，而且引号应在英文输入状态下输入，**如图1**，而引号内的文字则可任意输入，然后保存退出。

第3步，用记事本打开Isoemu.ini文件，以#号打头的都是注释，不用管它，找到“isoemu isogrub.iso”一行，**如图2**，把ISO镜像名改成你要加载的ISO文件名，然后保存退出。

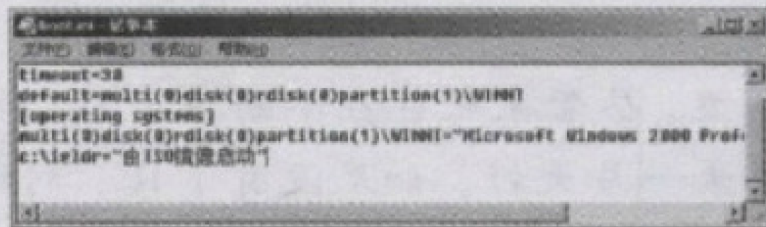


图1

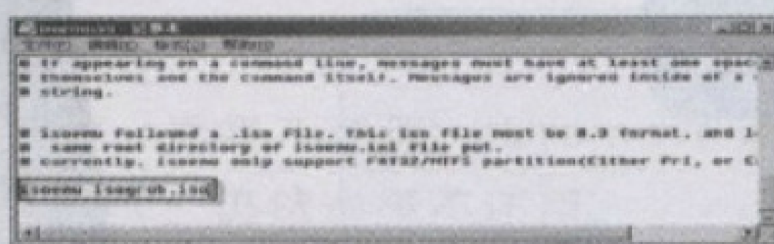


图2

OK，现在大功告成，重新启动计算机会出现启动菜单，**如图3**，剩下的就不用笔者多说了吧！

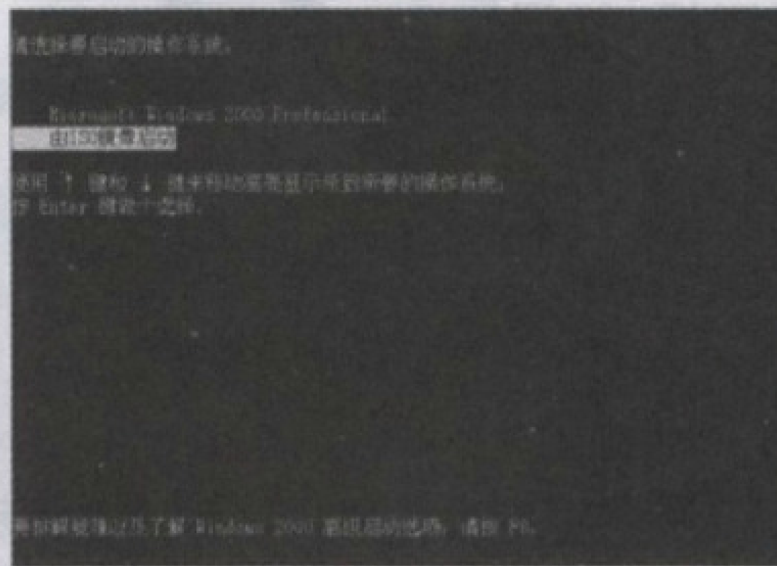


图3

用瑞星杀毒软件杀狐狸王病毒

病毒名称：狐狸王（Worm.OICQ.TopFox）

病毒类型：通过QQ传播的蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：病毒运行后会向用户的QQ好友自动发送名为“介绍个新疆MM给你认识.jpg.exe”等的病毒文件，其他用户打开这些文件就会被病毒感染。它会造成用户计算机上的一些常用软件无法正常运行，并且会盗取用户的网上银行、QQ账号和密码。病毒采用具有诱惑性的图标，初次运行后弹出一个虚假的提示使用户对其放松警惕。

手工删除

一、清除内存中的病毒

1.由于该病毒禁用了系统任务管理器，我们可使用第三方的进程管理软件（如Prcview等）进行操作。在进程列表中找到名为“wmimgr.exe”和“comime.exe”项，结束它们的运行。

2.如果用户使用的是Windows XP系统，可执行“ntsd -c q -pn wmimgr.exe”和“ntsd -c q -pn comime.exe”结束病毒的进程。

二、删除病毒文件

在“我的电脑”中进行设置，显示所有的隐藏文件和系统文件。删除掉系统目录下的“wmimgr.exe”“DHelp.dll”“comime.exe”和“msinthk.dll”几个文件。删除掉Windows目录及Wbem子目录中的“DHelp.dll”文件。删除掉QQ目录及QQ游戏目录（QQGame）中的“QQDHelp.dll”文件。删除掉Local Setting\temp下面的“~!KqVo4c.exe”和“~H32Jvk.jpg”文件。

三、恢复被病毒禁用的系统功能

1.由于该病毒禁用了注册表编辑器，因此要先解除限制。执行“gpedit.msc”打开组策略编辑器，找到“用户配置”→“管理模板”→“系统”，找到“阻止访问注册表编辑器”打开，选择“已禁用”并确定，即可解除注册表编辑器的限制。

2.在“组策略编辑器”中找到“用户配置”→“管理模板”→“系统”→“Ctrl+Alt+Del选项”，找到“删除‘任务管理器’”打开，选择“已禁用”并确定，即可解除任务管理器的限制。

四、修复病毒修改的注册表项目

打开注册表编辑器，删除掉“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run”下面的“Mssysint”和“Windows Management Instrumentation”两项。

五、修复被病毒破坏的文件

从操作系统安装盘的I386目录下找到“explorer.ex_”“notepad.ex_”和“iexplore.ex_”文件，如果操作系统安装过Service Pack，则解压缩相应的SP，从它的I386目录下复制这些文件。使用Expand命令提取上述文件，如“expand explorer.ex_ explorer.exe”。将提取出的这些文件复制到系统目录下的Dllcache目录中，默认为“C:\Windows\system32\dllcache”将“explorer.exe”、“notepad.exe”复制到Windows目录下，默认为“C:\Windows”。将“iexplore.exe”复制到IE的目录下，默认为“C:\Program Files\Internet Explorer”。最后重新安装QQ。

瑞星提示： 建立良好的安全习惯，不打开可疑邮件和可疑网站；关闭或删除系统中不需要的服务；很多病毒利用漏洞传播，一定要及时给系统打补丁；安装专业的防毒软件进行实时监控，平时上网时一定要打开防病毒软件的实时监控功能。瑞星杀毒软件17.31以上版本可有效清除此病毒。



离开IE的日子

■四川 静观物动

曾几何时，网络成为恶意代码入侵的黄金之路、黄色暴力传播的金三角、用户隐私被践踏的自由市场。在一遍遍对IE的叫骂声中，第三方浏览器软件、邮件收发终端软件、即时通讯软件如雨后春笋般地涌现出来，似乎要让微软的IE从地球上蒸发。尽管微软也在不断地努力，比如发布SP2、各种漏洞补丁等，但在强大的恶意程序攻击面前，形势并未一片大好。如果没有了IE，网络将是什么样子呢？我想这一定是大家最想知道的问题，于是笔者对其进行了一番测试。

一、用“添加/删除Windows组件”来卸载

大家都知道，IE是随着Windows系统一起捆绑安装的。根据微软的说法，卸载的方法只有一个，那就是依次单击“开始”→“设置”→“控制面板”→“添加/删除程序”→“添加/删除Windows组件”（注：在Windows 98下是“Windows安装程序”），再清除IE前的钩，最后单击“下一步”即可。这也是微软推荐的方法，详情请参考其网站（http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;zh-cn;29390）上的文章。这样处理后，可观察到什么效果呢？

1. 桌面、“开始”菜单下的IE快捷方式消失。
2. 进入IE的安装目录（默认为C:\Program Files\Internet Explorer\），找不到启动IE的可执行程序IExplore.exe。是不是就不能上网了呢？回答是否定的。单击“开始”→“运行”，输入一个有效的网址然后回车，这个网站就能打开了，与没卸载IE前完全相同。另外，在任何可插入超级链接的程序下建立指向某网站的链接，也能打开IE浏览器。

由此可见，IE其实只是Windows内核的一种外壳表现形式，微软所谓的IE卸载，仅仅是将部分外壳剥离。微软不能，也不可能将Windows内核中的相关部分删除，这将导致整个系统出现严重的问题。

二、用其他工具卸载

网上流传有能卸载IE的软件，比如：IEremove，笔者下载并试用了一下，结果出了很多问题，最后，没办法了，只好用GHOST还原系统。以下就是“离开IE”的全过程：

试用环境：Windows XP SP1

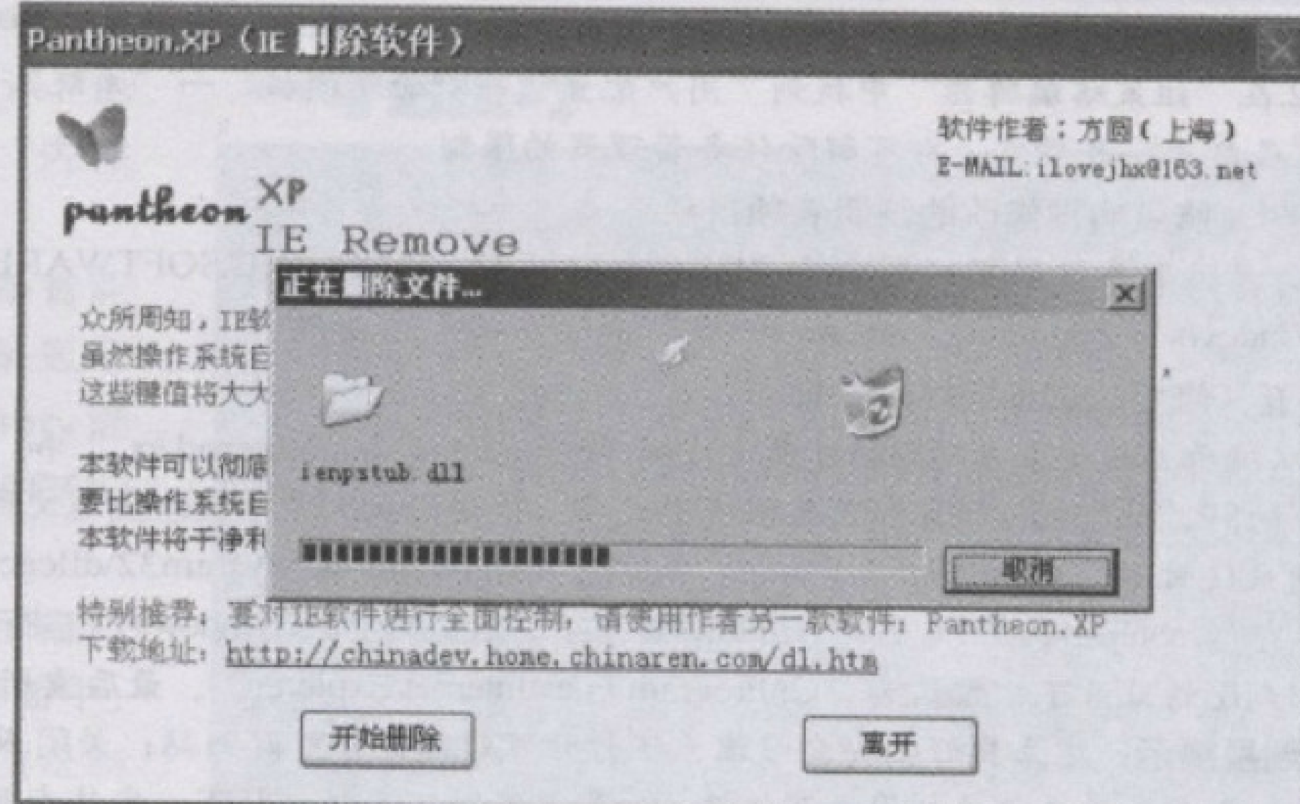


图1

准备工作：启用Windows XP的系统还原功能。由于我的系统已有GHOST备份，就没对系统分区进行备份。如果大家想以身试险，请务必做这一步。

删除过程及效果：

1．启动IEremove时，可观察到文件正在被删除（图1）。

2．运行过程中，Windows XP会弹出“Windows文件保护”警告对话框，选择不还原。IEremove运行完毕后，按要求重新启动电脑，还会看到“Windows文件保护”警告对话框，仍然选择不还原。

3．重新启动之后查看系统盘占用空间，确实小了一点。

4．桌面上“我的文档”快捷方式消失。

由于“我的文档”已被我提前移至了D盘，在D盘下还能找回自己的文件。

5．桌面上和“开始”菜单下IE快捷方式消失。

6.进到IE的默认安装位置，即C:\Program Files\Internet Explorer\目录，能看到“IExplore.exe”依然存在，双击却不能运行。

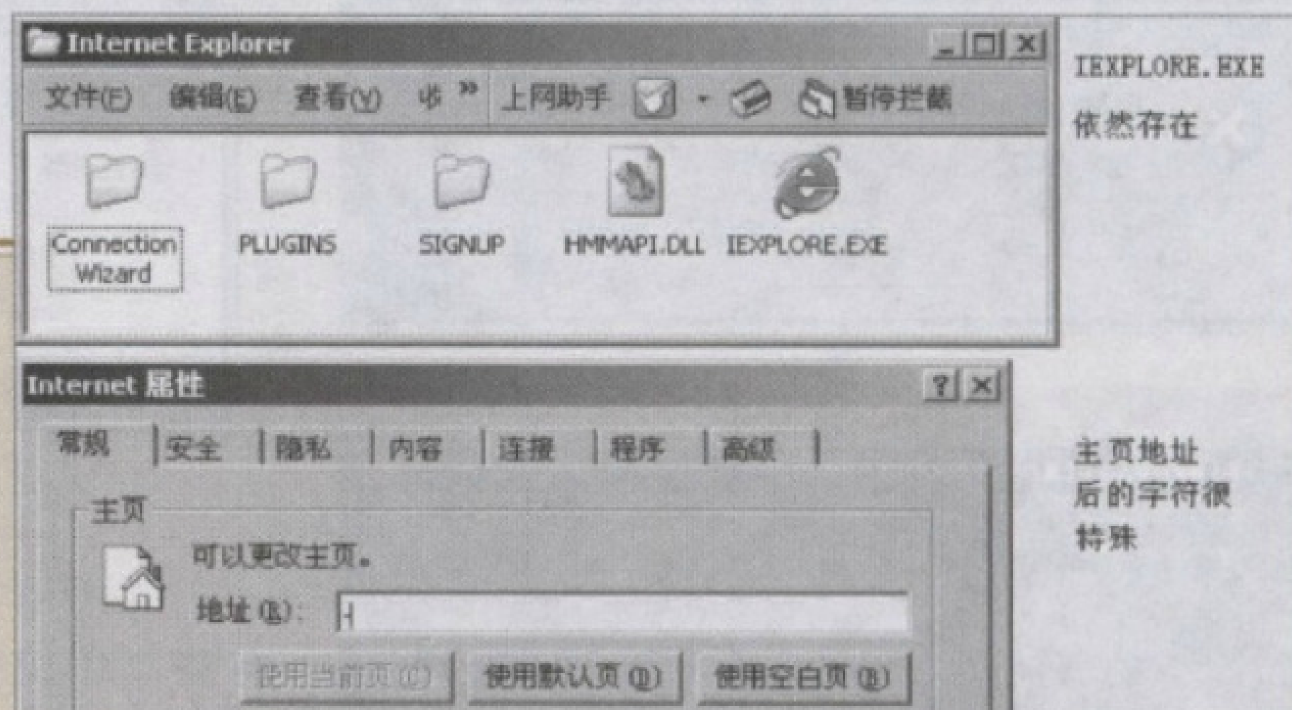


图2

单击“开始”→“设置”→“控制面板”→“Internet选项”，打开“Internet属性”设置对话框，可以看到默认主页的地址为一个很陌生的字符“ᅱ”（图2）。试着将其改为一个有效的网址，再启动“IExplore.exe”，能正常上网并浏览网页。但无法在网页中输入进入论坛、邮箱等注册信息，具体表现为插入光标根本无法移进输入框内。

“ᅱ”是一个什么字符呢？笔者到Windows XP的“字符映射表”中去查过，只找到了一个类似的符号（也就是输在本文中的符号），将其复制到上面的默认主页地址后，还是能正常启动IE，说明这个字符非常特殊，不是在“字符映射表”中能找到的。

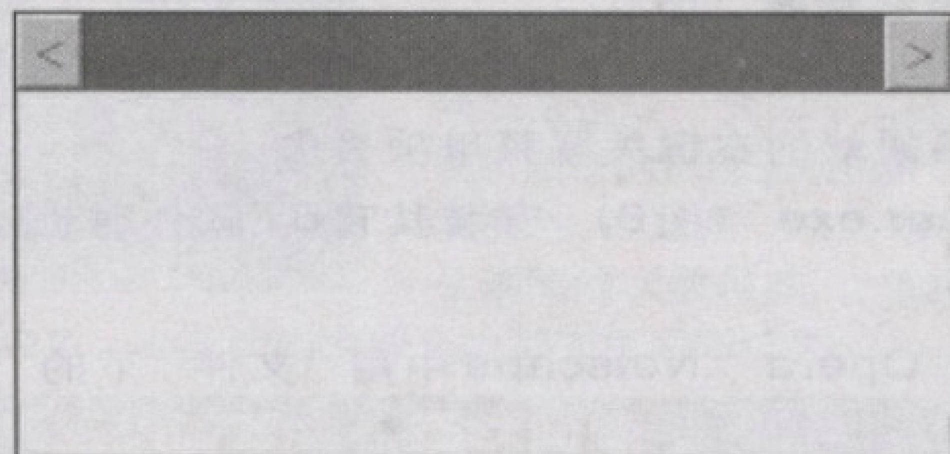


图3

试着用Windows XP的系统还原功能，结果还原点一片空白（图3）——尽管试用IEremove前笔者还专门建立过还原点。幸好，笔者有GHOST备份，不然，后果不堪设想。

为了恢复系统，笔者使用硬盘上备份的IE 6.0安装程序，却无法安装。试用“添加／删除Windows组件”功能，无效。试用网上流传的修改注册表或输入“rundll32.exe setupapi,installhinfsection defaultinstall 132 %windir%\inf\ie.inf”命令来重新安装IE均无效。

最终使用原来备份的GHOST文件恢复系统，再启动IEremove卸载IE，试着执行MSN Messenger 6.2，MSN Messenger 6.2要求在线升级，下载文件时正常，但安装时出错，也就无法执行MSN Messenger 6.2了。再次使用原来的备份恢复系统，先升级MSN Messenger 6.2以使其能正常工作，再用IEremove卸载IE，MSN Messenger 6.2能正常工作。

三、安装其他与网络相关的软件并进行测试

目前主流的浏览器包括FireFox、Opera和Netscape。特别值得一提的是后者即网景浏览器。10年前，浏览器是网景的天下，后来随着IE在Windows操作系统中的捆绑安装，Netscape渐渐地淡出了人们的视野。直到2004年底，也就是网景浏览器纵横市场10周年的纪念之日，它又发布了一款全新的浏览器即Netscape 0.56，笔者测试时就是用的这款浏览器软件。这3款浏览器软件都可脱离IE内核而独立运行，它们的内核都是Gecko，其中Netscape 0.56还有IE内核，能在IE内核和Gecko内核间自由切换。要注意

的是目前网上流传的浏览器软件很多，但除这几款外，几乎都以IE为内核，在没有IE内核的情况下是绝对不能正常运行的，比如MyIE2、GreenBrowser、GoSuRF Browser等。

同时测试的还有邮件收发客户端软件：FoxMail、梦幻快车DreamMail；即时通讯软件：QQ和MSN；以及部分其他常用网络软件。

测试结果

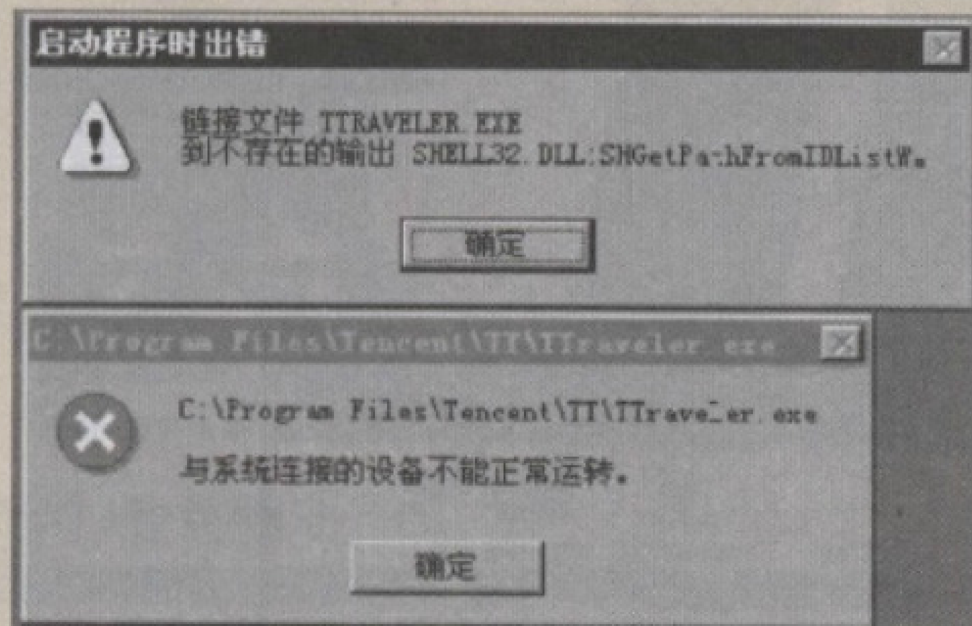


图4

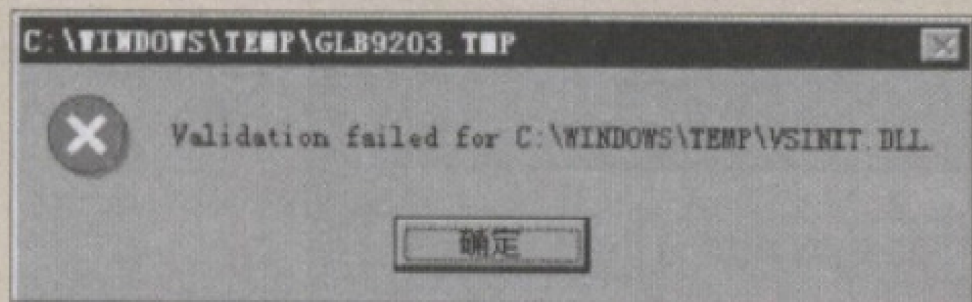


图5

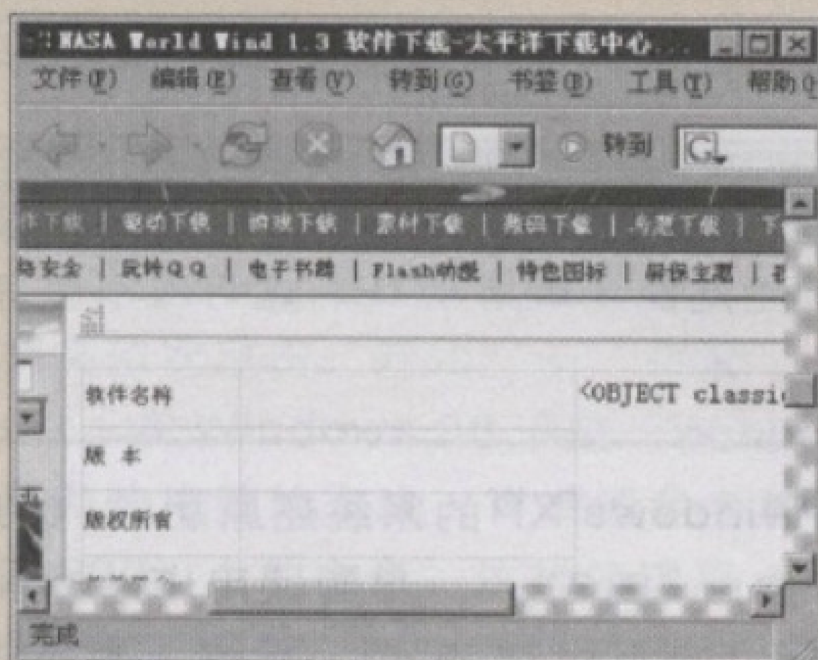


图7

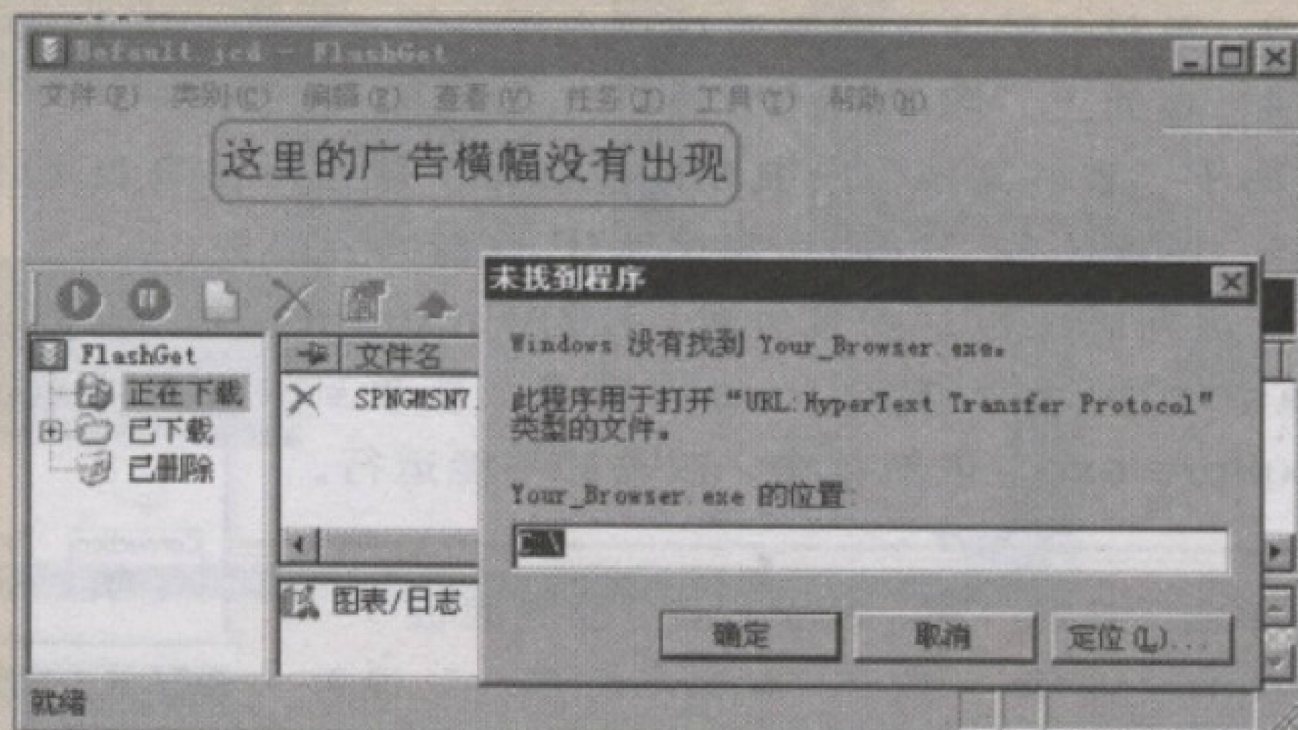


图6

1. FireFox、Opera、Netscape能正常上网使用，但有些二级链接打不开。

2. FoxMail能独立地收发邮件。梦幻快车DreamMail能安装但不能启动。

3. QQ能正常使用，但使用IE核心的腾讯TT无法启动（图4）。同时QQ的部分功能无法使用，比如QQ交友。测试中QQ还会自动关闭，只有重启电脑后才能再次启动QQ。

4.MSN 6.2能安装但不能登录。主要原因是没有了IE内核，登录时需要的协议也就没有了。

5.网络电话Skype不能正常使用。

6.杀毒软件诺顿企业版能正常安装，也能在线升级。防火墙软件ZoneAlarm不能安装（图5）。

7.在FireFox、Netscape中右击下载资源时，网际快车FlashGet和网络蚂蚁的右键关联菜单项丢失。

8.安装电驴时报错，提示"未找到程序Tour_Brewser.exe"（图6），安装其它BT软件时也多会出错，这些软件都不能正常运行。

9.html格式的帮助文件无法打开，但可在FireFox、Opera、Netscape中用"文件"下的"打开"来阅读。

10.部分网站浏览异常，出现空白页面（图7）。

结语

限于个人经验与精力，本次测试难免有所遗漏。但是经历过"离开IE的日子"，使我对IE有了更清醒的认识。很多人都在指责IE漏洞过多，安全性差。其实树大才招风，由于IE的用户群十分庞大，对于心怀叵测的人而言，只有攻击它才有实际意义。所以IE的漏洞多，某种程度上反而证明了IE的重要性，因为只有这样的软件才值得各式各样的人从各种角度去深入地研究。

倘若真的离开了IE，我们面临的不仅仅是系统功能残缺和稳定性下降的问题。目前几乎所有的网页都是以IE为标准搭建的，如果离开IE，势必面临重新建设的问题；大部分应用程序的网络模块也已经和IE息息相关，离开IE，我们身边的软件恐怕也要来个"洗筋易髓"……事实上IE与Windows系统紧密的结合，导致摆脱IE就等于摆脱Windows，如果无法摆脱Windows，那么摆脱IE只是空谈。

网罗天下

■北京 哈里菠萝



幻想游戏 v4.0

幻想游戏系列是网络上精品小游戏的荟萃，自v3.0版本推出后，受到众多休闲游戏爱好者的推崇，现已发展成为一个品牌。这里带给大家的是系列最新作——v4.0（辉煌版）

下载地址： http://www2.skycn.com/soft/16561.html

幻想游戏之：毛毛

英文名： Chuzzle Deluxe

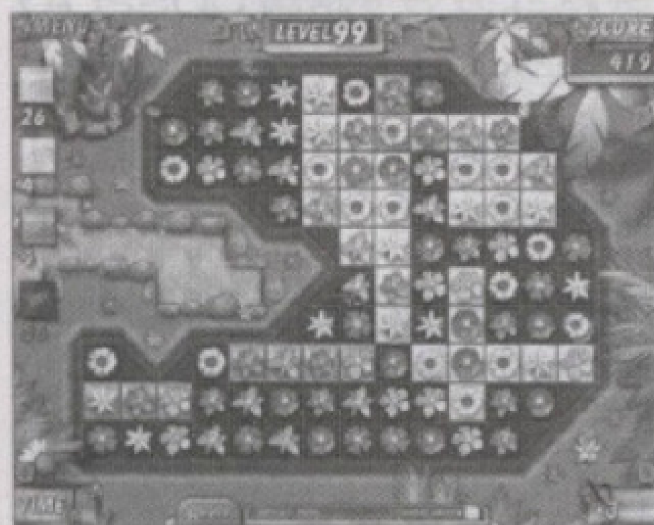
开发商： Raptisoft

游戏类型：消除类



拖动毛毛球使3个以上的连在一起，可直线连，也可直角连，但不能斜线连。随着关卡的增加，还会出现大毛毛以及被锁住的毛毛来增加难度，同时消除5个以上的毛毛球可得到超级毛毛，消除它能炸掉周围的其他毛毛。

幻想游戏之：魔法花园



英文名： Maui Wowee

开发商： ToyBox Games

游戏类型：消除类

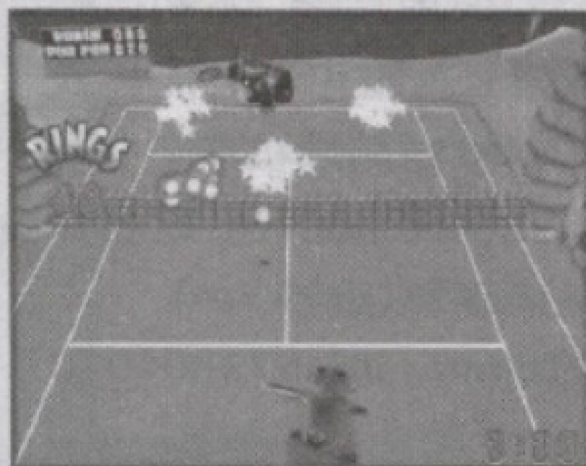
把花园内3个以上的相同花朵连成一线即可消除，花朵所在的棕色土地也会随之变色，而当同一块土地发生消除的次数越多，土地就会变成银色、金色，当花园内全部土地都变色后即过关。

幻想游戏之：森林网球

英文名： Tennis Titans

开发商： Skunk Studios

游戏类型：体育类



一款卡通风格的网球游戏，游戏中的所有操作都是通过鼠标来完成的，玩家只要一接触就能轻松上手。

幻想游戏之：星球保卫战



英文名： Clash'N Slash

开发商： Enkord

游戏类型：射击类

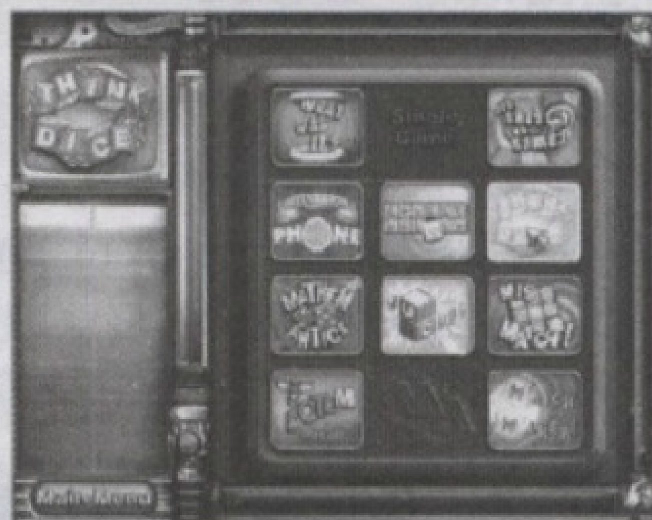
很有特色的射击游戏，画面精美，总共超过60关的对战。

幻想游戏之：智力机器

英文名： Mind Machine

开发商： KaTGames

游戏类型：解谜类



实际上是10款小游戏的集合，它们对人的观察力、反应力、判断力甚至第六感（圣斗士？ -_-）进行全面的考验。游戏共有4种模式，分别是——在10款游戏中随机抽取直至游戏结束的挑战模式、连续进行10款小游戏的挑战到最后统计结果的通关模式、多人互相竞技的多人模式以及可自由选择小游戏挑战的练习模式。

幻想游戏之：金甲虫



英文名： Tumble Bugs

开发商： Wildfire Studios

游戏类型：消除类

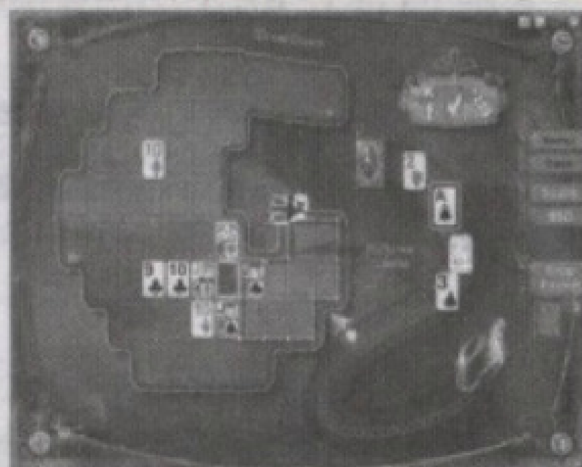
一款祖玛类的消除游戏。游戏的乐趣在于随着关卡的进行，会得到许多特殊的珠子，比如暂停珠子、跳射珠子、炮弹珠子等。虽仿照经典休闲游戏祖玛，但其画面和音乐上比祖玛更胜一筹，可玩性也超越了祖玛，强烈推荐！

幻想游戏之：魔力纸牌

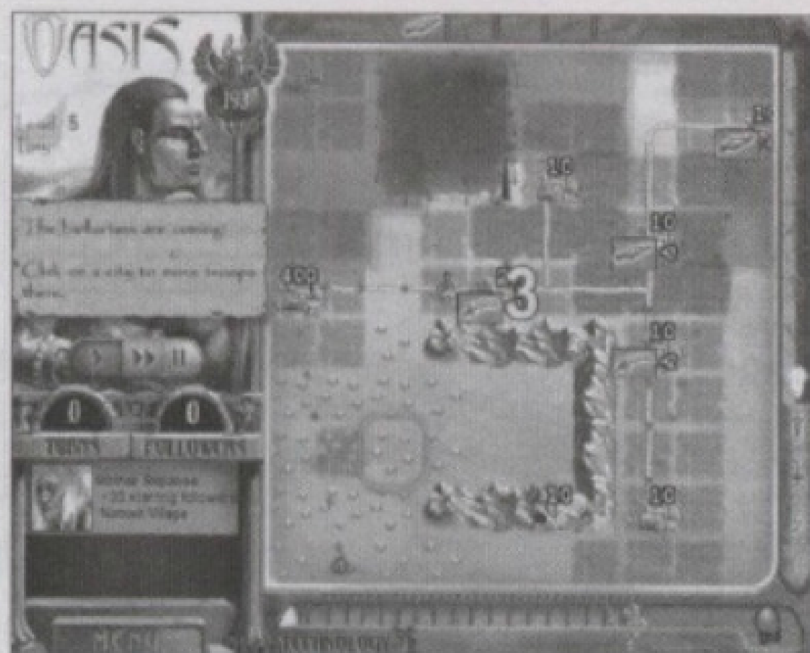
英文名： Charm Solitaire

开发商： Puzzle Lab

游戏类型：棋牌类



游戏的目的是将牌放进格子里——可不是随便放的，和接龙差不多，按相邻的牌放，当一张牌四周放了其他牌，这张牌就会翻过来，当所有的牌都翻过后，即过关。游戏中有时间限制，牌是不停地滚动的，触到帽子可就输了哦。



幻想游戏之：绿洲

英文名： Oasis

开发商： Mind Control Software

游戏类型：策略类

游戏以小关作为单位。玩家在每一小关的首要任务是抵御野蛮人的攻击，可通过搜寻失落的城市、挖掘宝物、发展科技等方法组织起抵抗野蛮人的军队。每一小关中都有一座藏在绿洲中的方尖塔，如果玩家发现并成功守护住方尖塔，就可获得一个图腾。游戏会按小关不断进行，直至玩家被击败或最终收集到12个图腾。



恶搞冥王篇



观看《圣斗士星矢》的那段时期也许曾是一代人"激情燃烧的岁月"。曾几何时，我们怀着"热血青春、英雄少年"的梦想，钟情于它真的是一种奇妙的感觉。在那个有着"黑猫警长""葫芦娃"以至后来的舶来品"变形金刚"的时代，它的出现与你产生了共鸣。即便现在的《钢之炼金术士》《火影忍者》《海贼王》是多么地大行其道，也不能抹杀掉"圣"剧对我而言的情感。很感谢网友"修普诺斯"带给我们的这部系列Flash动画《圣斗士星矢之恶搞冥王篇》（目前更新到第四集），恍惚让我又回到了年少时追逐梦想的年代。精美的画面、搞笑的对白、颇富创意的音乐（绝对是一大亮点，《七里香·掰歌篇》《流星花园·恶搞篇》甚至粤语版的《七龙珠》主题曲都尽在其中）……别的就不多说，众多网友对其制作的赞不绝口直至肉麻到令人汗颜的追捧已说明了一切——群众的眼睛是雪亮Di。

品位儿时的激情，释放逝去的心情；就算梦想已去，我们希望常青！

观赏地址： http://www.2510.com/flash/



超级COSPLAY大战U·Final

恶搞、恶搞，还是恶搞！很难想象在一款游戏里，同时融合了《火影忍者》《圣斗士星矢》《新世纪福音战士》《机动战士高达》《生化危机》等经典名作的系列人物。由TEAM F.K.小组开发的这款格斗游戏《超级COSPLAY大战U·Final》满足了部分玩家的"恶趣味"。初看画面会觉得不尽如人意，但一旦接触绝对会让你爱不释手。暴笑的人物刻画、无厘头的招式判定、激情四射的音乐加上轰华绚烂的超必杀技，小品级的游戏却有着一般"名家大作"没有的童趣真谛。





在"Option"→"Keyboard"里可设定角色的控制方向与拳、脚、重击、摔投的按键（特别提示：按Esc键可"召唤"出游戏官方制作人员的COSPLAY角色"修理男爵"，他可是会告诉你一些好东东哦。另外，"Keyboard"里的1P与2P设定是完全相反的——也就是说，操作1P人物的话须设置2P的按键。不知道这是不是也属于TEAM F.K.的恶搞初衷-_-）。角色在积蓄3格EN槽且血槽见红时能施展隐藏的"潜在奥义"，具体出招方式就靠大家去摸索了。如以Good结局爆机后还会有一份意想不到的"音乐大礼"等着你（友情提示：隐藏总Boss"龙虎王"一招"龙王破山剑"几乎天下无敌，笔者在被其打得精神崩溃下，不得已动用金山游侠修改了EN槽才Pass。各位靠自身能力通关的达人不要鄙视我……）

下载地址： http://download.enet.com.cn/speed/toftp.php?fname=080572004032301



甜咖啡CS MTV4：To Survive



CS，是一种精神！

如果你是一位CS玩家，却不知道甜咖啡和他的CS MTV系列……朋友，地球很危险，还是回火星吧……无须赘言，看看"太平洋游戏网"下载主页下方的网友评论，就知道这部MTV对CSer意味着什么了……

谨以此片献给所有曾经疯狂、现在钟情、将来仍执著于CS的朋友！

下载地址： http://dl.pcgames.com.cn/html/3/4/dlid=20084&dltypeid=3&pn=0&.html P

火影是如何炼成的

——解读动漫在网上的8个关键词

■北京 牙晓


火影忍者

第一部动画片在法国诞生是1831年，法国人Peter Roget创立了视觉暂留理论，Joseph Plateau用7年时间发明了一种叫Phenataisto Sscope的旋转圆盘，让数张画片上的马奔跑起来，拉开了动漫历史的帷幕。网络大潮席卷了我们生活的方方面面，从小看到大的动漫也被冲到了网络上，让我们一起来看看网络上的动漫是什么样的。


火影出招

关键词一：资讯

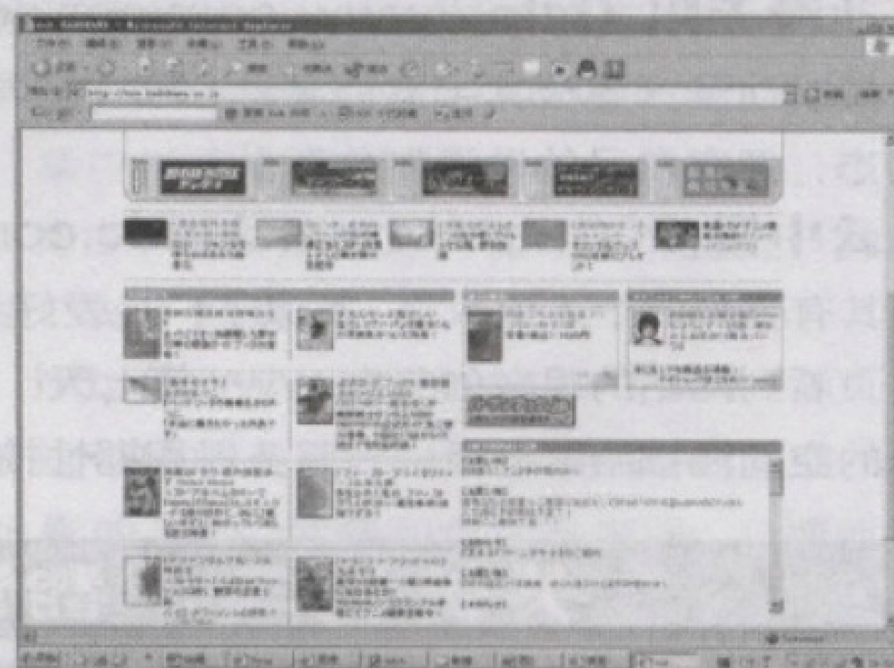

火影从这里开始

1984年开始的《七龙珠》展开了10年连载长跑，国内读者得到更新的消息至少比发表延迟了一年，有人甚至怀疑作者是否还在人间。如果火影也沿用以前那种速度来到这里，大概已经被淹死在国产动画的汪洋大海中了。而现在动漫作品铺天盖地卷来，资讯就成了必不可少的索引目录——必须承认是仰仗了互联网之力。

中国动漫资讯（http://www.dm001.com）

虽名为资讯，但内容较杂，而且国内资讯较多。新浪搜狐之类的门户网站上都能找到最新的出版消息，不必特别舍近求远。

角川书店官方网站（http://www.kadokawa.co.jp）


角川书店官方网站


绝对动漫网

作为日本最大的媒体集团，角川书店也是日本流行花园漫画原版的出版业者，旗下事业包括出版、电影及动画制作发行，是整个动漫业的龙头老大。所有动态、资讯，都可以从角川书店官方网站的发布内容中，窥到蛛丝马迹。不通日语者也可参见中国台湾省角川书店的中文页面。

绝对动漫网(http://www.273c.com)

内容含量丰富的综合性网站，既有大批资讯，也有自己的电子刊物和原创内容。网站中设有搜索系统，可以在上面搜索相关内容的动漫网站，并且了解其大致的受欢迎程度。

We'll go!威狗（http://www.wlgo.com/bbs/index.php）

漫游天下（http://popgo.net）

漫迷（http://www.manmi.com）

这几个网站或者论坛上，经常能发现一些精细于近乎变态的研究资料。

动漫21（http://21play.jxnews.com.cn）

可以从这里了解一些动漫发展简史，包括少女漫画、少年漫画的发展史。

关键词二：下载

下载可以说是动漫迷获得同步观看权力的最便捷途径，高桥留美子的《犬夜叉》从1996年开始连载至今，一开始还要一连几个月苦苦等待看到下文，如今那边主人公刚刚开始第400回合战斗，这边网站上已经出现了下载的目录。

贪婪大陆（http://www.greedland.net）

它是国内下载资源最为丰富迅速的动漫网站之一，拥有自己的翻译以及中文字幕制作小组。这里不仅是各种动漫资源汇集分流的中枢，更是网友们交流心得、交换咨询以及发布自己作品的基地。

动漫无限（http://www.comicer.com/index.asp）

其以动漫资源极其丰富而著称，网站首页上实时更新动漫业最新动态，拥有自己的动漫制作团队。

云中漫步（http://www.cloudc.com）

其有强烈的个人化风格，类似于一个爱好者小圈子的后院，你会在首页看到网站的艰辛创业史：……第七天，万能地在QQ上现身，论坛的空间赐福给第七天——服务器周期性抽风，大家，休息吧。

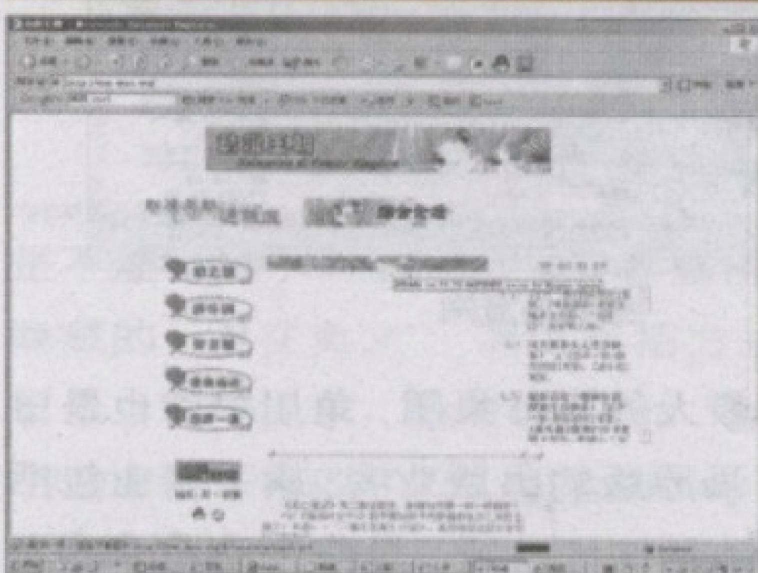
关键词三：翻译

这些下载作品的翻译都出自业余爱好者之手，其水准之高，令人惊叹，但并非出于商业用途。其中实力最强的佼佼者包括天香、极影、夜露思苦等字幕社。

http://txxz.szlib.com/newbbs/leobbs.cgi

传说中的天香字幕社就诞生在这里。

关键词四：声优


动漫王朝

动漫另一个令诸多Fans沉迷的领域是声优。优，即演员。声优，就是以声音演出的人，也就是我们通常所说的配音演员。相对于其他动漫Fans来说，恋声癖们更具钻研精神以及发烧热情，就此修炼成一代日文高手的也不乏其人。

动漫王朝（http://www.dmwc.org）

成立于2003年3月19日的动漫王朝，是一个以资料性为主的动漫声优以及相关游戏的综合站点，提供动漫Drama下载和CD交换，最大的特色是其相当完备的声优资料库。

声优领域（http://www.seiyuuxzone.com）

它是一个更加专业的声优主题论坛，与其他动漫论坛普遍的格局截然不同，以完备的声优咨询以及动画声优分析讨论为主要特色。


卡通空间 最强的文字资料库之一

关键词五：同人

动漫同人可以算是一种文化现象，广义上是指在动漫原有的设定上，以原著人物为主线衍生出的故事。自上世纪90年代以来，出于对动漫原著人物的热爱或者情节的不满，各种门类的动漫Fans开始自己动手，让自己心爱的人物演绎自己满意的情节。时至今日，动漫同人已经发展成为一个多层次、全方位的动漫衍生文化。

卡通空间（http://www.ktkj.com）

和别的综合性动漫网站相比，其最大特色，就是文字资源的原创性。卡通空间的论坛建设十分周详严密，各区采取多样手段，鼓励原创文字产品，爱好者有机会在这里交流心得、分享喜悦。从这个意义上来说，卡通空间是目前网上最好的动漫虚拟社区。

不落的黄金狮子旗（http://www.phezzan.com）



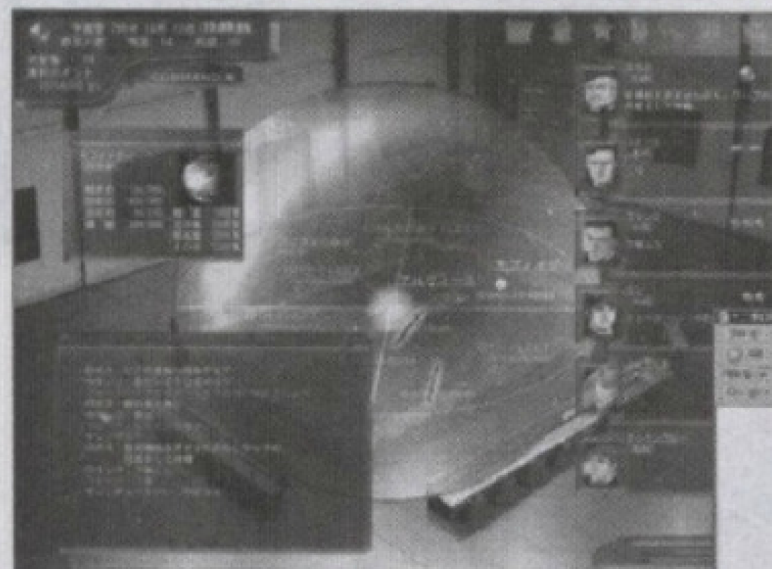
不落的黄金狮子旗

《银河英雄传说》从严格意义上来讲，不应该算作是单纯的动漫作品，但是其长达110集的动画巨著以及众多外传和剧场版在动漫界里有着举足轻重的分量。而且银英同人，可以看作是大陆


莱茵哈特与杨

动漫同人的肇始，因此说到动漫同人，就不能不提银英同人。不落的黄金狮子旗与别的银英主题网站相比，最大的特色就是他们在银英的背景下，重新架构了一个小说体系。这在所有动漫里，也是绝无仅有的。

十二梦幻国度（http://www.sguo.com）



银英网络游戏

2003年出品的《十二国记》是近年来少有的优良大制作，十二国宏大的气势，具体详细的设定，以及对人生意义严肃的思考，都成为诸多“扇子”沉迷其中的原因。十二梦幻国度是国内最大、最早的十二国专门站，内容涵盖了游戏、音乐以及同人。其中文学区也是海峡两岸十二国同人交流汇集的中心。



十二国记专门站：十二梦幻国度

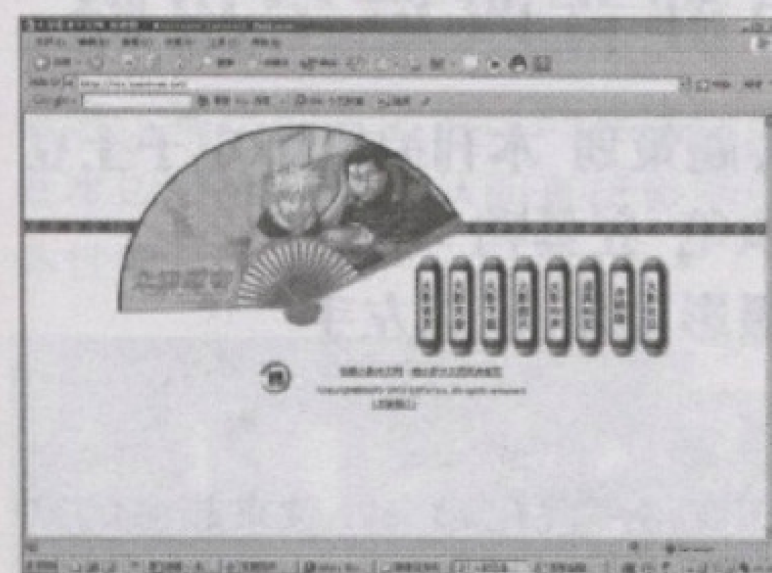
晒晒鲔鱼肚（http://www.kaoruiro.com）

这是一个中国台湾省“十二国”爱好者办的以同人为主的网站，聚集了近期两岸十二国界最好的同人作者和作品。被简称作鱼肚子的这个站，更偏向文学性，版块设计以针对同人的收集为主，对同人的分析评论为辅，是所有动漫网站中，文学色彩最浓而动漫色彩偏淡的一个网站。

关键词六：“控”

控是舶来语，源自日语翻译“Com”，意指对于某种事物的狂热爱好者，相当于“癖”。热门动漫作品不会缺乏自己的“控”们，这些带着偏执意味的专门网站就是动漫控为自己建立的城堡。

火影中文网（http://www.narutocn.net）

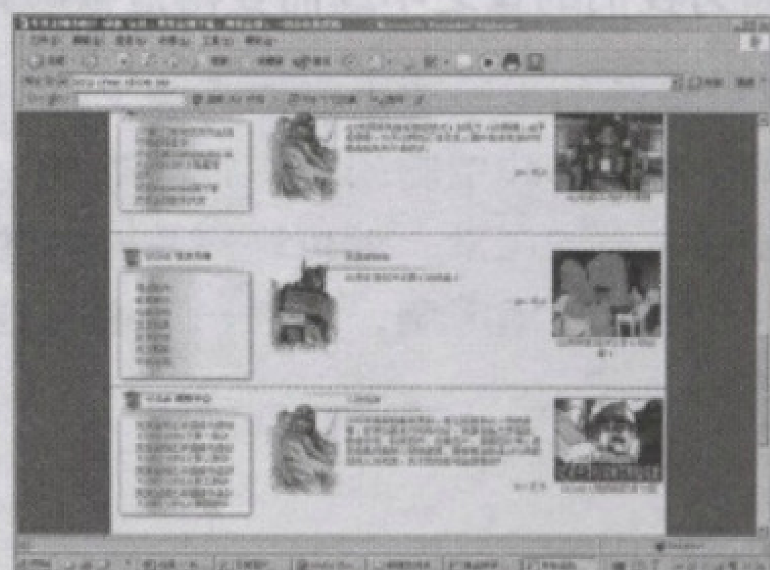


火影中文站

号称世界上最大的火影网站，收录了关于《火影忍者》的一切相关内容。是火影控充满了热情与力度的作品，而非官网。不过，“世界上最大”应该只是期望而非现实。虽然同为少年漫画而且制作精美，但火影的暴红中蕴藏了过多的暴发户气息，因此网站无论如何也比三代贵族的《高达——Seed》少一份华贵。

变形金刚（http://www.tfclub.com）

擎天柱和其领导的汽车人是动漫圈内不败的英雄，网上不会缺少空间来供人怀念这场史无前例的“智能交通工具大战”。网站上收录了全套变形金刚人物资料，还包括歌曲、对白、配音演员等。许久不曾见到过的变形金刚模型也可以在这里找到。



永远的变形金刚

关键词七：Cosplay

Cosplay这个词来自日文的コスプレ，而这4个日文单词分别来自コスチュＭム（Costume）与プレＭ（Play），意即一种穿着舞台服装、装扮成喜爱人物角色的聚会。欧美以及东南亚的Cosplay已经俨然成为演艺舞台的一部分，优秀的Cosplayer则因为形神兼备的表演，为自己赢得了大批不分国籍的狂热崇拜者。



惹火圣战士cos

http://www.cosplay.com

最大的英文Cosplay网站，收纳了来自数十个国家上千名爱好者的照片。不过看到金发碧眼的欧洲人穿起《十二国记》中的中式服装，除了不伦不类外，别的评语似乎都不尽符合。

http://www.ggyy8.com/html/cosplay

集中了众多亚洲Cosplayer的图片，以日韩MM为主，至于是真正的爱好者抑或是一种商业演出，却不好说。

http://www.qqcos.com/cos

这个网站上可以定制Cosplay的服装，也包括火影的头带、武器和全套忍者服，只要能承受不菲的价格和不太精细的做工，谁都可以扮成梦想中的角色。

关键词八：CG

CG是Computer Graphics的缩写，直译过来就是“计算机生成的图像”。“原创”是动漫控最后的理想回归和发泄途径，在这里，对动漫的狂爱已经被修炼成了艺术与美感的一部分，如同《火影忍者》达到忍者最高境界的最后一段修炼之路。虽然并非人人都能被“火影”的至高称号环绕，但过程本身也是一种愉悦，所有的忍者都会明白，经历才是修行的意义所在。

火神网（http://www.huoshen.com/community/index.php）

国内原创CG作品的集散地之一，也是少有的完全原创作品网站，还是CG原创画手的交流场所和自我展示的平台。上面有一系列CG绘画教程，支持在线涂鸦，非专业学者可以按部就班尝试一下用手写板作画的感觉。

漫画天城（http://www.comicity.net）

不太热闹的原创和下载混合网站，不过提供网点作为参考。P

治理脏乱吵

——暑期电脑清洁、散热与静音改造全攻略

■专题策划 本刊编辑部 电子土豆
执笔 狂暴鸭
摄影协助 魔之左手

电脑已渗透到我们生活的每一个角落，厂商们的激烈竞争也使得以往贵族的光环变得平民化起来，越来越多的家庭正在享受着使用电脑进行工作、学习、娱乐等活动带来的快乐。可是，我们使用电脑时有没有想过，它因为我们的忽视而承受着巨大的“痛苦”，它因为我们的置之不理而变得危害起我们的健康？让我们一一道来……

炎热的夏天已然到来，对需要良好散热的电脑来说，这无疑又是一次严酷的考验。事实上，存在散热隐患的电脑比大家认为的更多。不良的散热状况会直接影响电脑的稳定性和性能，长此以往，很可能引发更严重的问题，对系统危害极大。即使你的电脑目前看上去似乎一切正常，那也许只是暂时的——内部凌乱的线缆与零部件、日常生活产生的灰尘，都是影响散热的因素。增添几个大功率风扇，加强一下通风是不错的主意，但噪声问题又随之而来，嘈杂的噪声在燥热的夏日中更加令人烦躁不安。

该怎么做？跟我们来吧！

治脏 ——清洁篇

当你拥有了一台属于自己的电脑，兴高采烈地将其捧回家，也许开始时还会勤奋地擦拭污渍、掸掸灰尘，简单地清扫一下。然而，随着时间的流逝，对电脑最初的神秘感消失，可能就开始不把它当回事，定期的清洁没有了，任其灰头土脸下去。但你可曾想到，这样放任它不管，灰尘的堆积不仅对机箱内部的元件造成伤害，给电脑的稳定性带来隐患，也会使我们日常工作娱乐的“好朋友”变成危害使用者的“健康杀手”。

当我们操作电脑时，接触最为密切的莫过于属于输入设备的键盘、鼠标。有资料表明，在键盘一个小小的键帽上寄生的病毒就有480种之多。比起一些无良地下饭庄未经消毒的碗筷，电脑上寄生的病毒对人们健康的危害要严重得多。维护人体自身的健康，养成定期清洁电脑的良好习惯，是在享受电脑乐趣的同时，也绝对不能忽视的事情。

灰尘的危害

灰尘是生活环境中无法避免的，由于电脑机箱并不完全密封，且电脑工作时产生的静电具有吸尘的功效，所以电脑是很容易沾染灰尘的。定期清洁电脑内部灰尘的重要性不言而喻：当灰尘被吸附在主板、显卡电路板表面时，会造成散热不畅，严重时甚至会导致主板电路短路（特别是在较为潮湿的环境中）。CPU、显卡、电源的散热器如果积聚了较多的灰尘，会造成风扇停转，轻则死机、重启，重则造成青烟袅袅、爱机一命呜呼的惨剧。而对显示器而言，小小的灰尘可能令显示器内部高压电路打火，有烧毁的危险……

灰尘进入电源盒内部后，不断的积累在电源的组件和电路上，对部件有显着的危害。电源内部积累了过多的灰尘，会有下面的危害：使电气组件的散热条件变差、寿命缩短；灰尘本身和它吸收的潮气会腐蚀电路板；电路板上的线路之间积满灰尘，会使导线之间发生漏电，也可能引发电路短路；电源整个电路的电气参数被改变，输出的直流电压的数值精度和稳定性难以符合标准，从而直接影响电脑的整体性能。

清洁工具

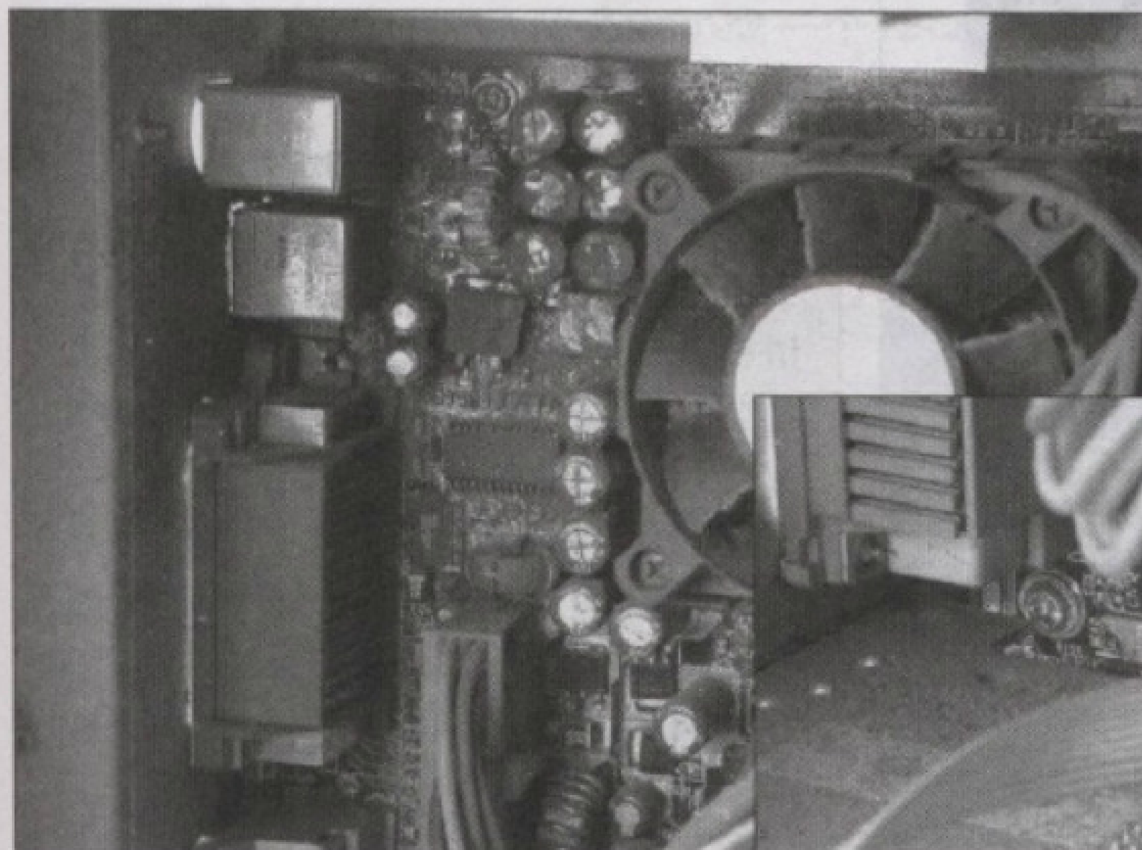
静电刷：由特殊材料制成，清理主板灰尘时可有效抑制灰尘所引起的静电，避免电气元件被静电击穿的情况发生。

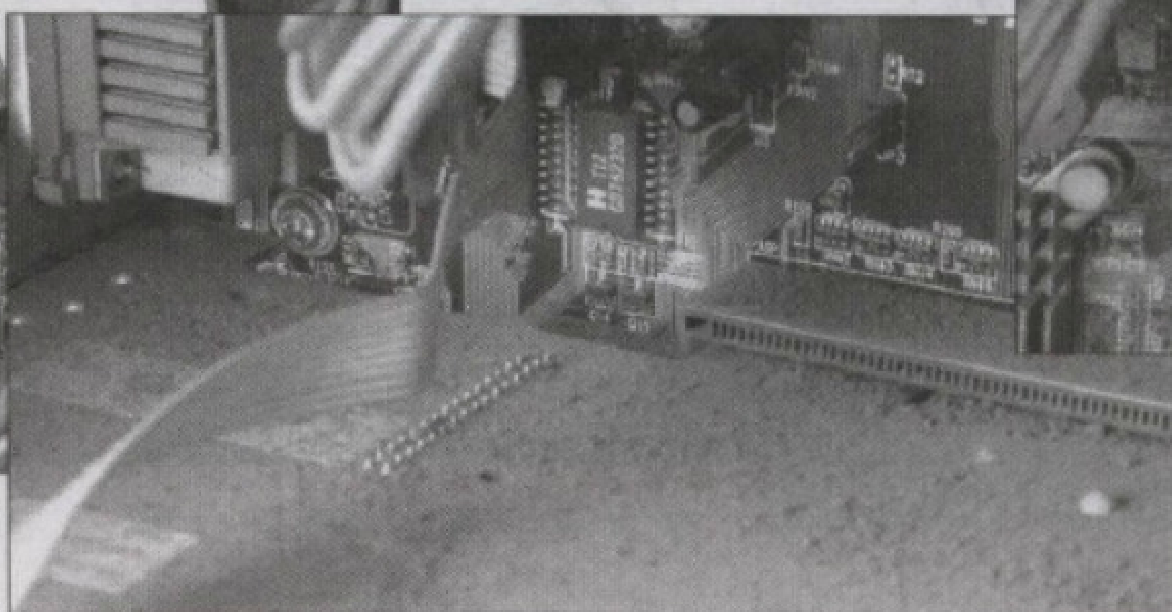
毛刷：可购买专用清洁毛刷，美术用品商店的1.5cm～4cm的油画笔也可代替使用，成本在1～2元，较为低廉。但需要注意在清理主板时，不要让油画笔上的铁片接触到电容、电阻等小元件。

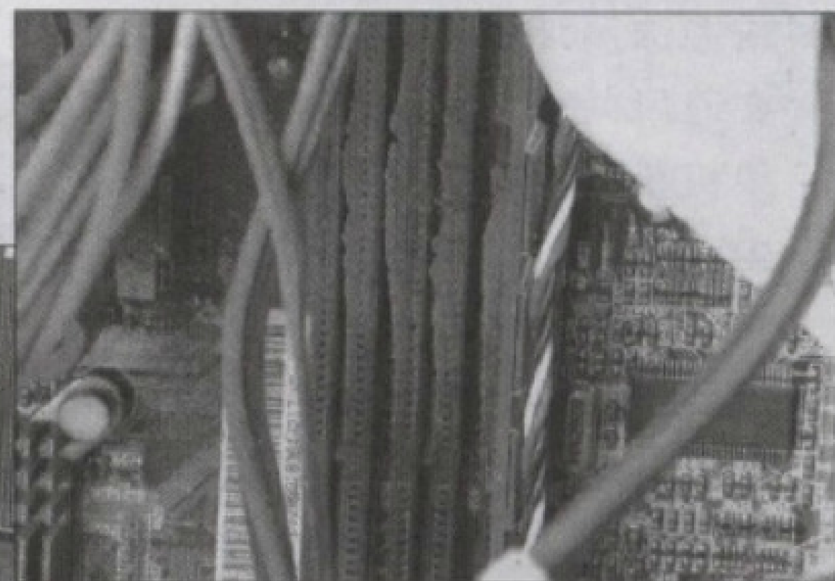
清洁膏、泡沫清洁剂：可用来清洁键盘、鼠标与机箱表面。清洁膏为固体膏状物质，用海绵少量蘸取后进行擦拭，然后用干净的布或海绵进行最后的清洁，效果不错；泡沫清洁剂相对贵一些，使用也更为简单，喷出到物体表面直接擦拭，方便快捷（它往往也是二手电脑商的翻新利器）。

吹风机：家用便携式吹风机，具有冷热档切换，用于去除浮灰。

小型吸尘器：宜使用小型便携式吸尘器，吸力不应过强，且使用时要与主板保持一定的距离。遇到较为“顽固”的灰尘应该先用毛刷，而不是用吸尘器强行吸取。

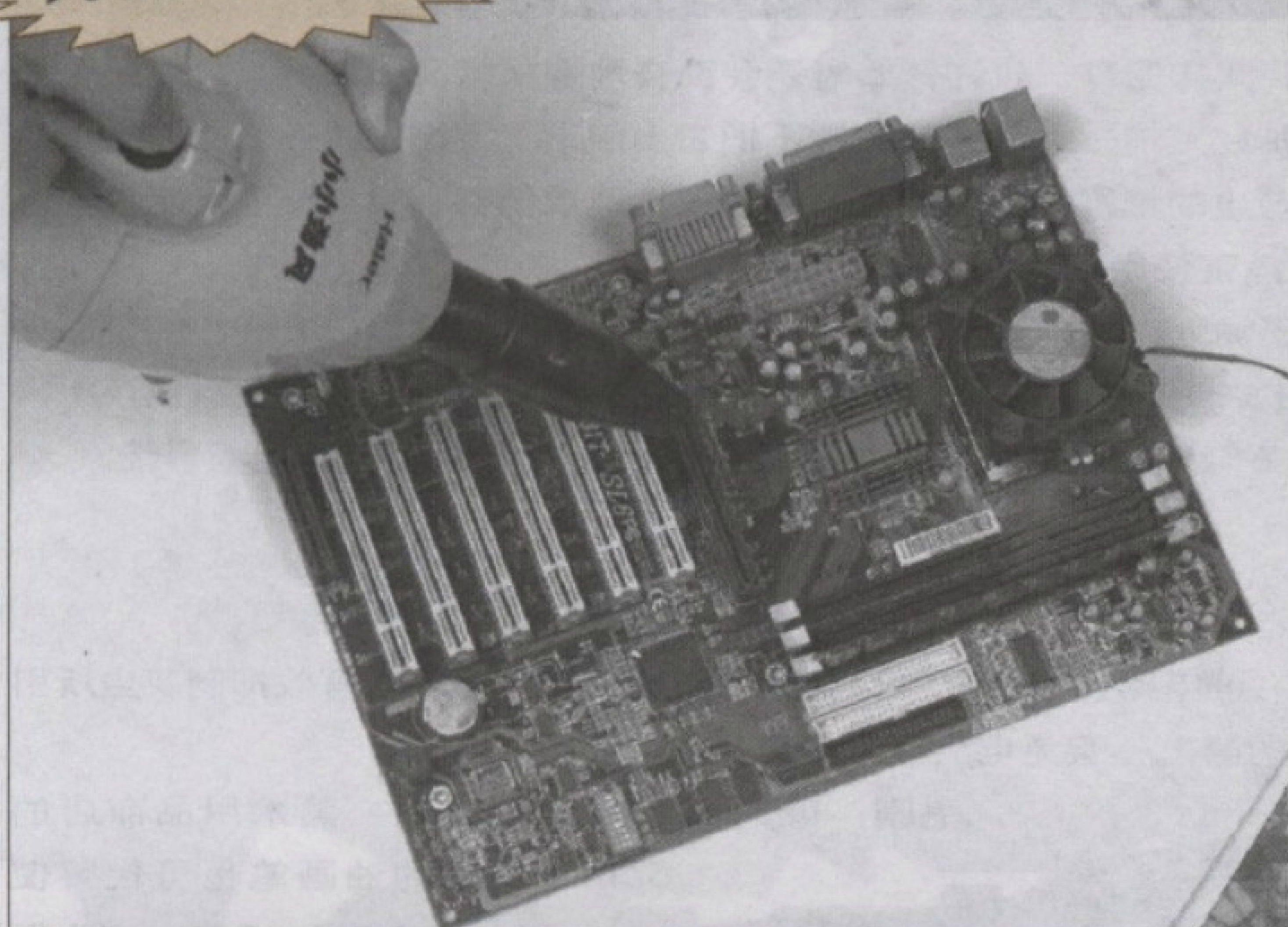


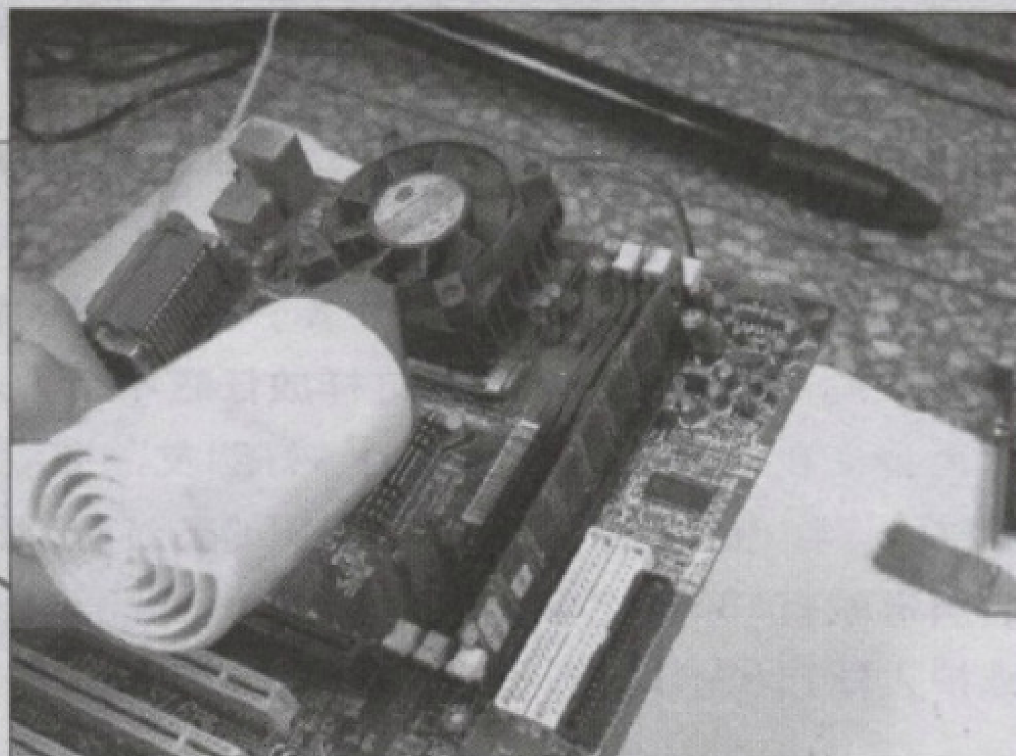




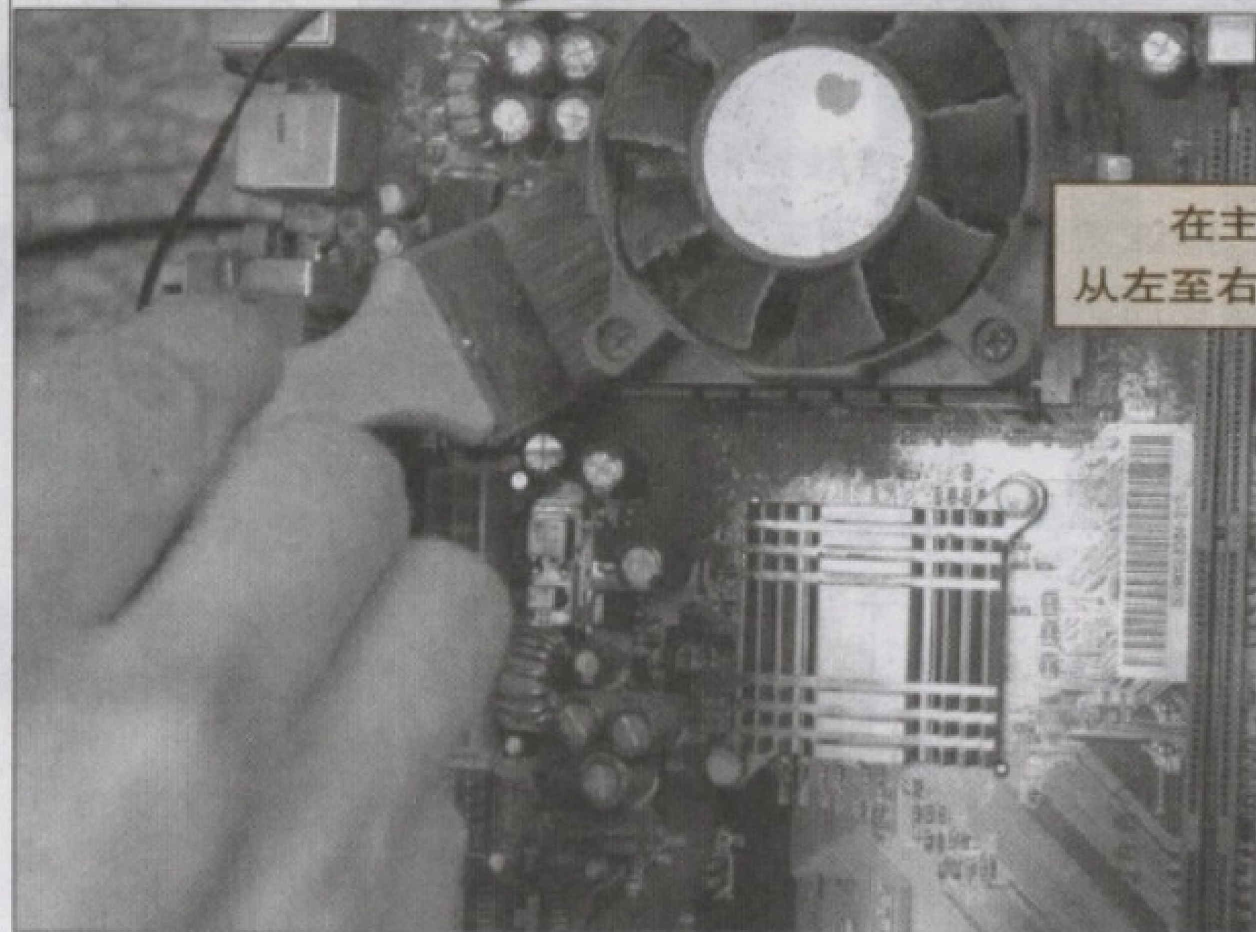
积满灰尘的主板与显卡，征用自某小编的“前工作用机”

开始动手啦！



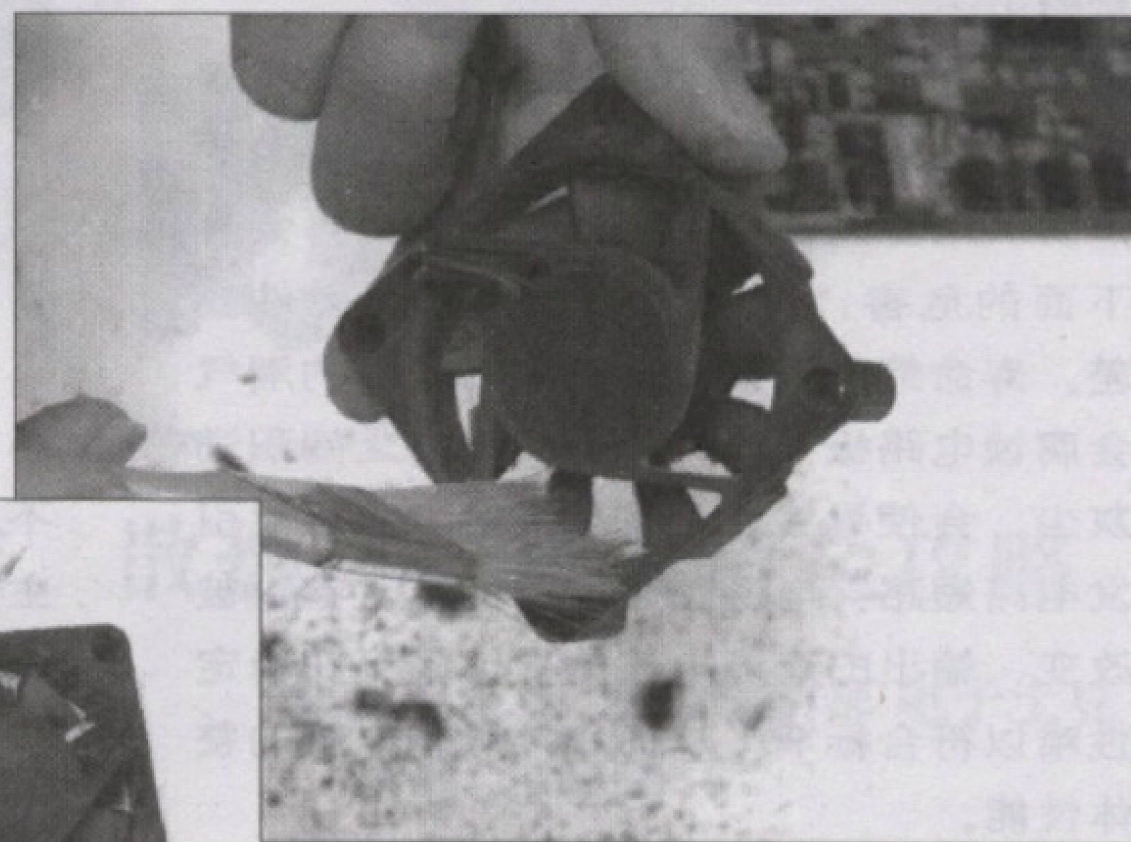


将主板从机箱上拆卸下来后，可用吹风机的冷风档或小型洗尘器进行清理。此时如果灰尘较多，接插在主板上的配件先不要拔下，以免插槽内积聚较多难以清理的尘埃，影响电脑的正常工作。

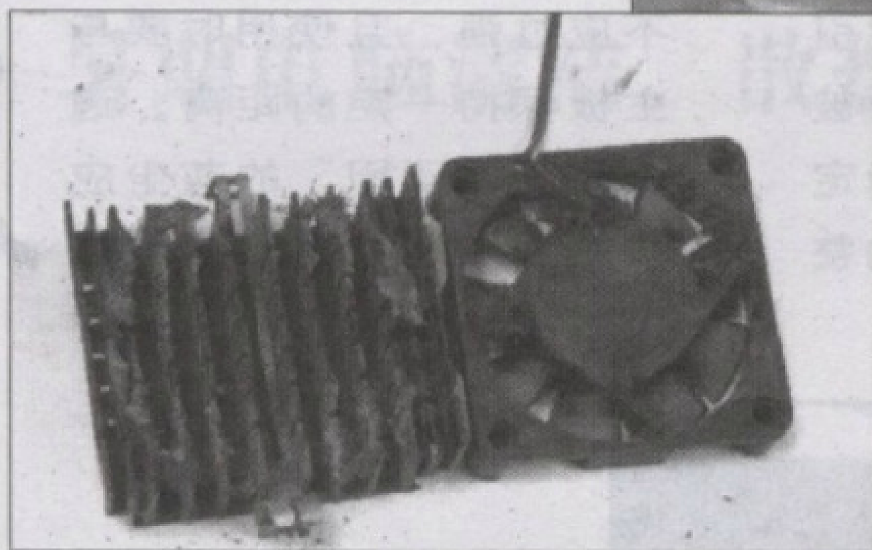


在主板上没有明显灰尘堆积的情况下，再使用毛刷细细地打扫。按照从左至右、从上到下的顺序进行（以主板I/O接口的方向为左）。

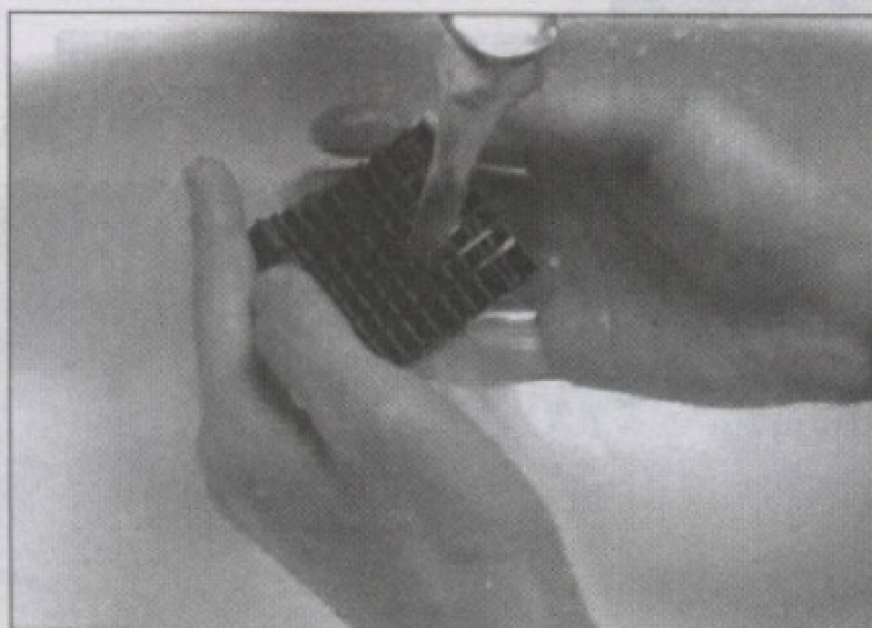
在清扫CPU附近电容、线圈上的灰尘时，要将CPU留在插座中，因为灰尘的进入有可能造成CPU接触不良，甚至烧毁。



显卡散热风扇也可“如法炮制”，散热片如果粘在显示芯片上，切记不要硬拔，还是用毛刷小心清理较为恰当。

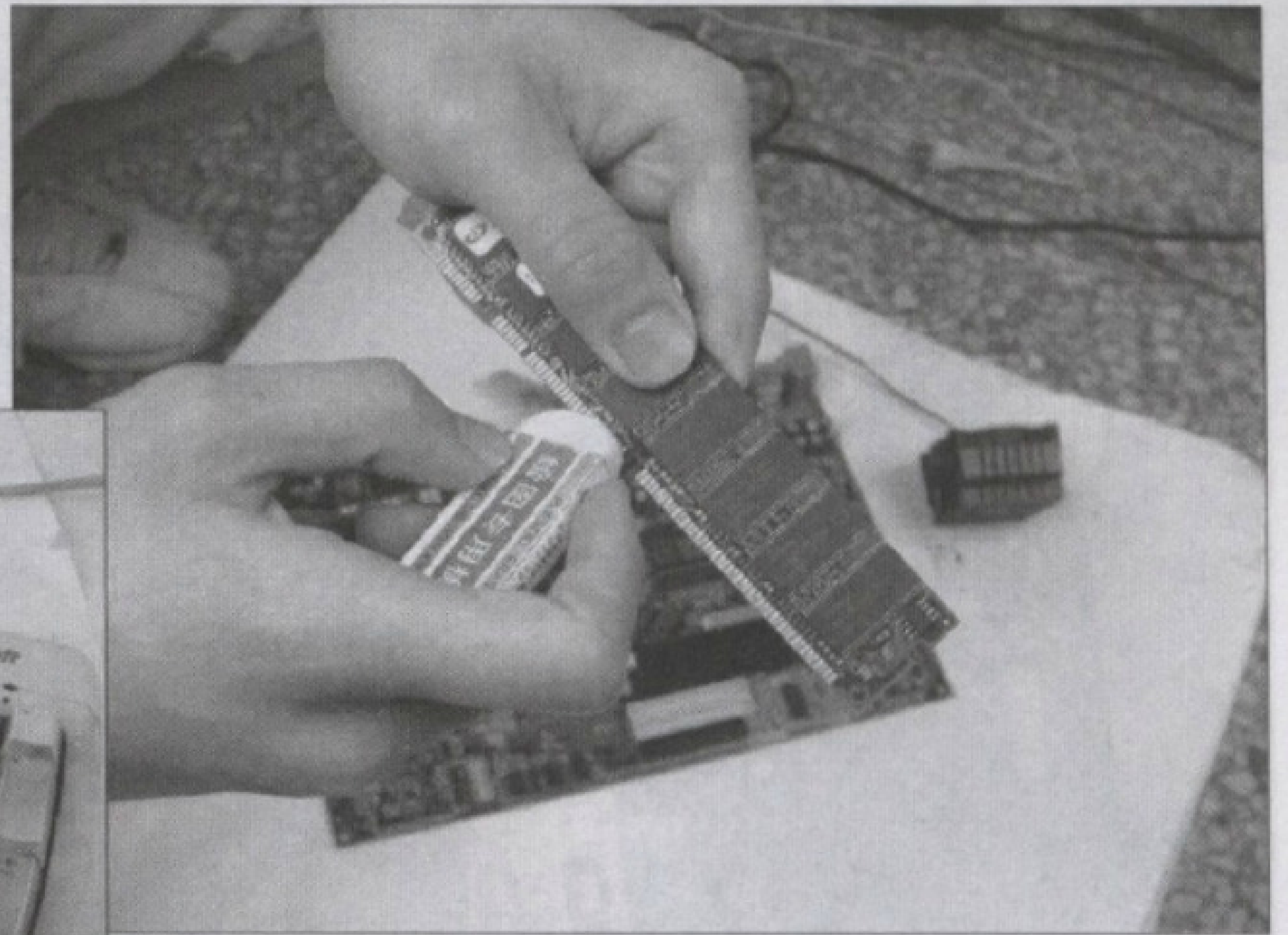


在完全拆除内部零件及连接线后，机箱内外部都可用清洁膏或泡沫清洁剂清洁干净，最后放在通风处等待完全干燥即可。如果机箱内实在太脏，且有不少灰尘藏在难以清理的边角处，也可尝试大量水冲洗（前提是机箱采用质量较好的镀锌钢板），但一定要及时擦干或用电吹风吹干，以免生锈。在各部分配件没有完全干燥的情况下，不可上机通电，以防烧坏元件。

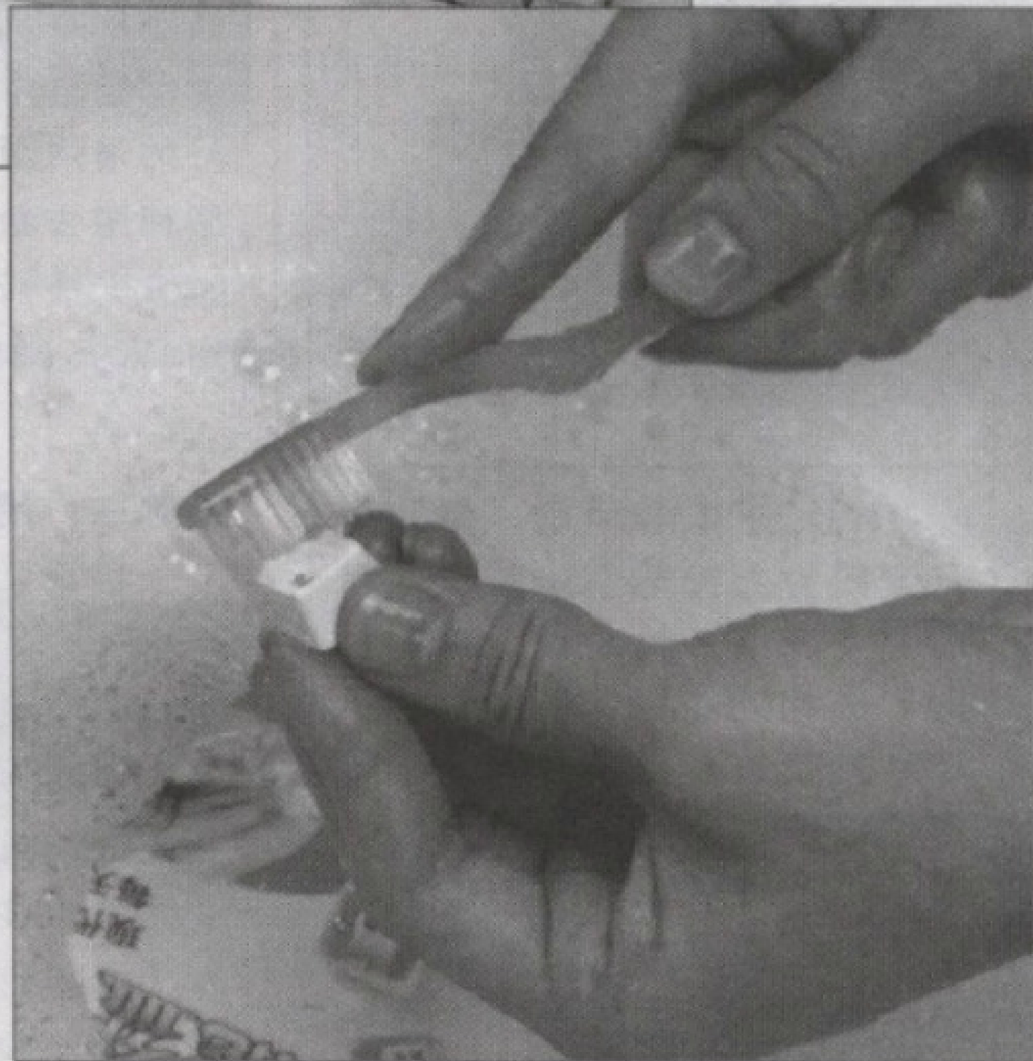


← 散热器风扇长时间的运转会使扇叶与散热片之间存在大量灰尘，我们可将风扇从散热片上拆下，分别进行清洁。风扇使用毛刷即可，如遇到尘土黏着力较强毛刷无能为力的情况，可用卫生棉棒蘸少量清水擦洗。散热片的清洁要方便得多，由于散热片所用的铜、铝材料在出厂前都做过相应的阳极处理，在抗氧化与耐腐蚀等都有着不错的表现，在水龙头下冲洗后擦干或晾干，效果更为彻底。

→ 内存条比较简单，擦干净即可。如果金手指已出现氧化，使用质量好的橡皮擦沿着一个方向轻轻擦拭。



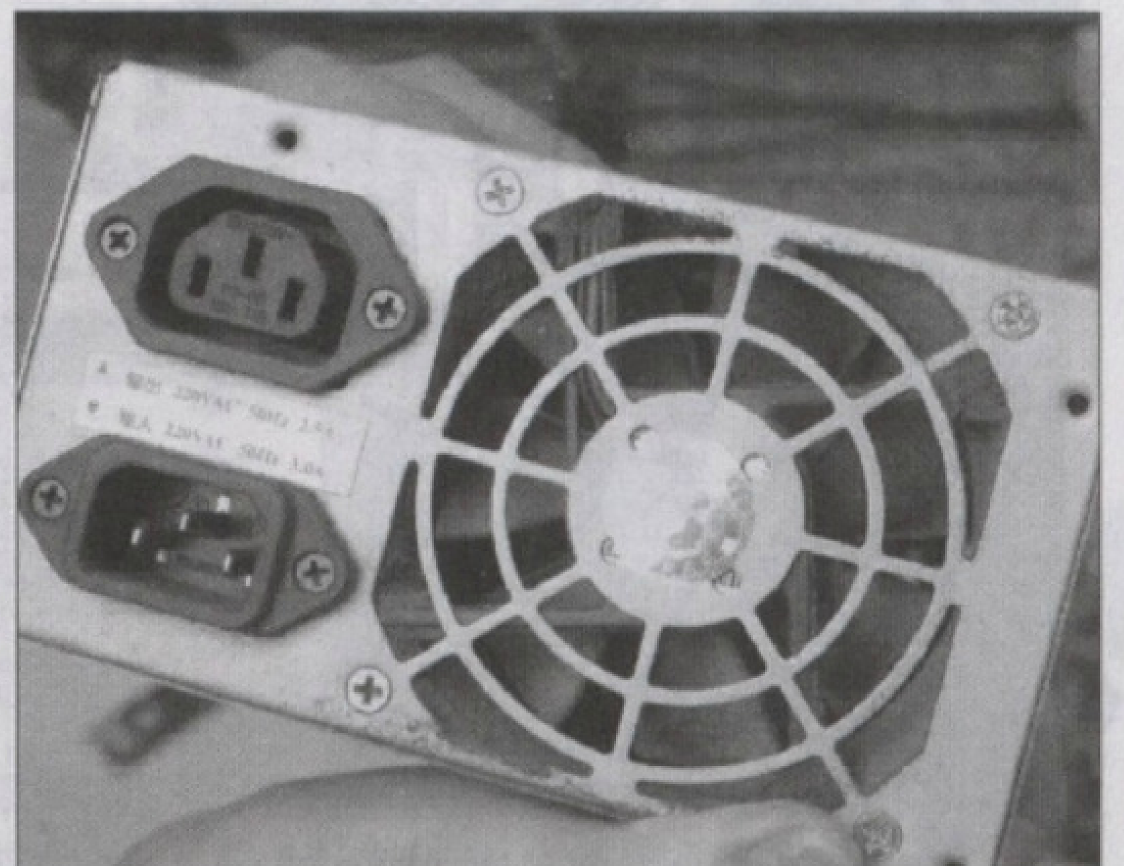




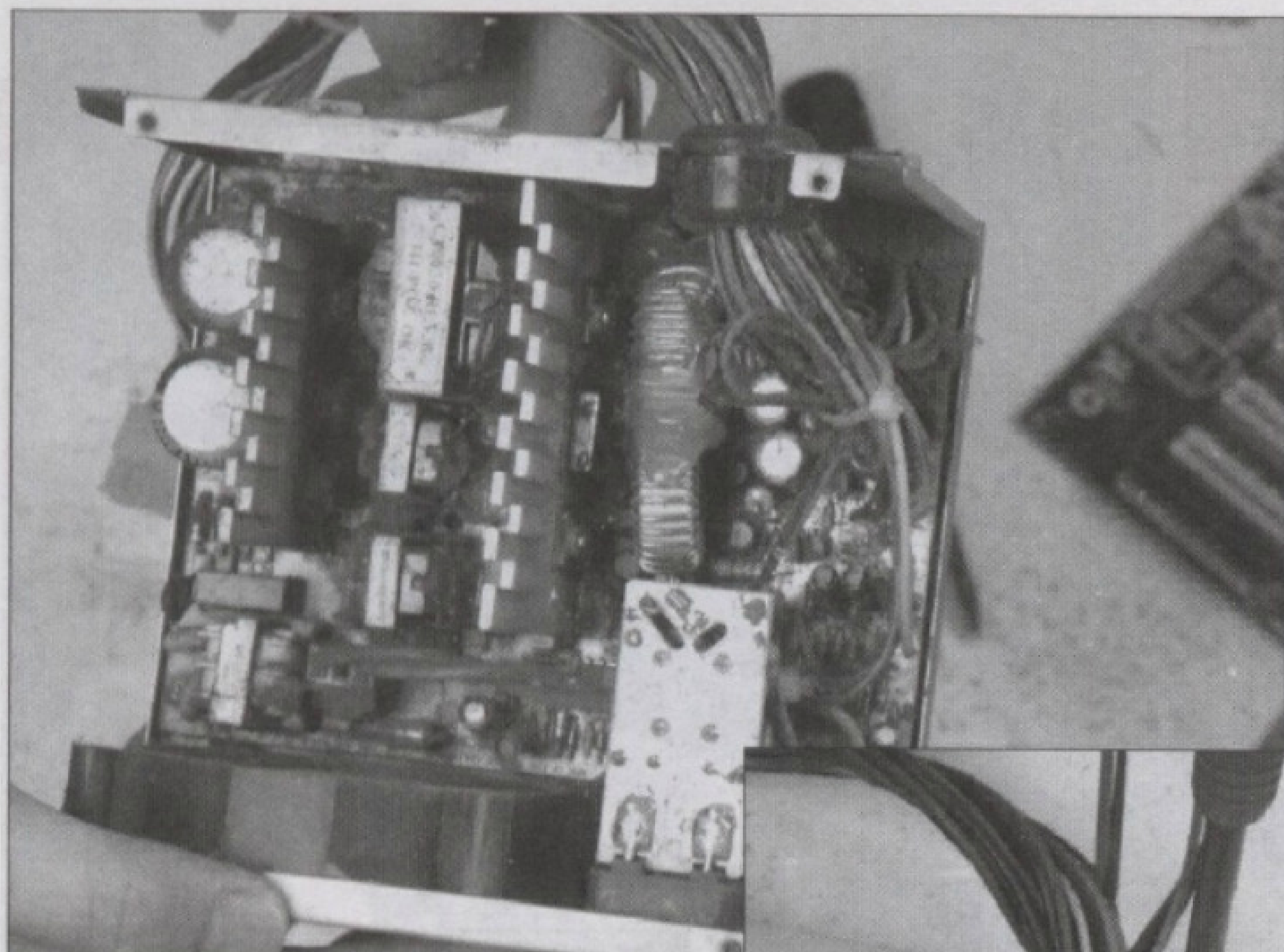
← 键盘长时间使用后，在缝隙间总会存有大量难以清理的污垢与杂质，这也是细菌滋生的地方。用抹布或清洁剂只能清洁键帽的表面，对于侧面就有些无能为力。使用时间不长的键盘可耐心擦拭，缝隙间用卫生棉棒蘸取纯净水或无水酒精擦洗。对于已过质保期的键盘，我们则可将键盘完全拆卸，把键帽一一取下，除电路板外的塑料部件都可浸泡在含有消毒液的水中，用硬毛刷配合洗涤灵、洗衣粉等去污产品刷洗；擦净、晾干后就可将键帽装回，这时要记清按键的排列顺序，以免影响使用。

在准备清洁CRT显示器之前，切记应关闭显示器的电源，还必须拔下显示电源线和信号电缆线，然后用柔软的干布或专用清洁剂小心地从屏幕中心向外擦拭；千万不能用酒精之类的化学溶液擦拭，更不能用粗糙的布、纸之类的物品来擦拭显示屏，也不要将液体直接喷到屏幕上，以免水气侵入显示器内部。除显示屏外，也要常用毛刷、小型吸尘器清除显示器机壳上的灰尘与污垢，但尽量不要用沾水的湿布抹擦。**由于CRT显示器内部有高电压（断电后的高压包中仍可能有余电），如想清除其内部的灰尘，必须请专业人员操作，切勿私自打开显示器后盖，以免造成危险。**

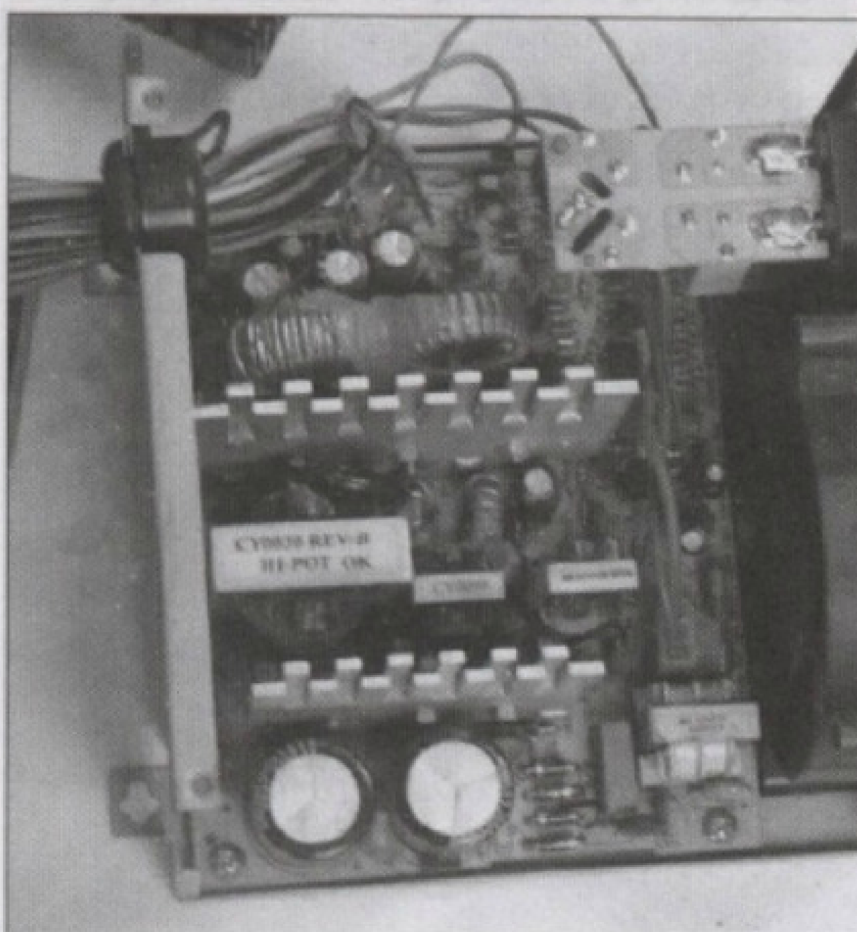
由于PC电源一般靠两个8cm或一个12cm风扇进行散热，所以长期工作后，灰尘的堆积也是相当严重的。我们不仅要清扫风扇，内部的电路板也要细细地打扫。一般只需将电源顶盖上的4个固定螺丝拧下，即可将电源拆开。打开电源时要注意风扇的接口是连接在电路板上的，且电路板与固定的面不同，稍不小心就会破坏风扇接口。拧下风扇的4个螺丝，将风扇的电源接口拔下即可慢慢清理。



散热风扇是清洁重点，电源内部的大部分灰尘都集中在风扇上面。我们可看到散热风扇的框架和扇叶上的灰尘已集结了厚厚的一层，且有部分灰尘由于吸收了水分而结成污垢。用毛刷在风扇上来回轻轻打扫，可将上面粘附的灰尘除去。为确保清洁干净，最好使用湿抹布或海绵（要控制好湿度），对于抹布海绵够不到的地方，照旧用卫生棉棒擦拭，这样可将扇叶上的污垢也清除干净（图见下页）。

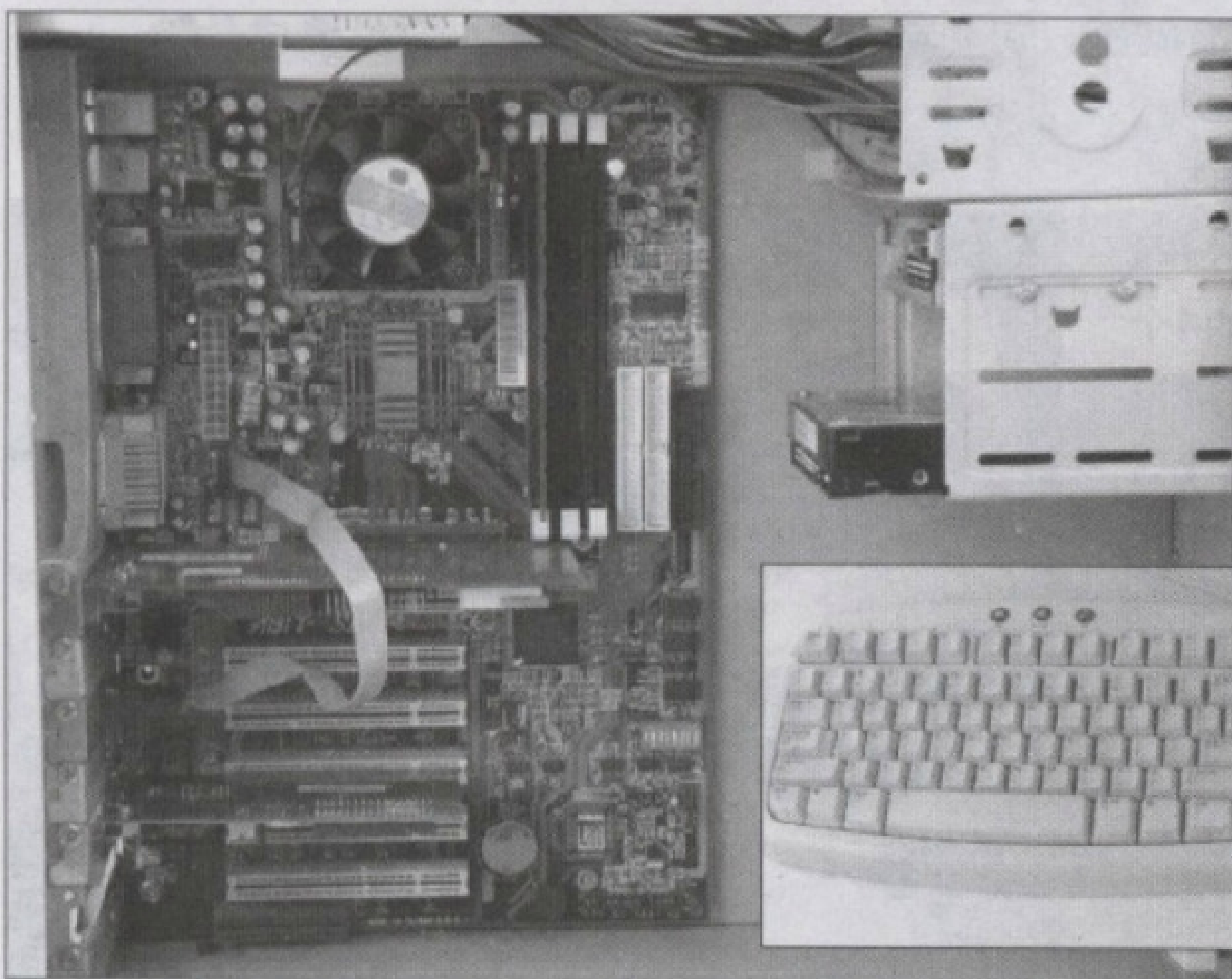


清洁前↑、后↓



相对于电源风扇，电路板及元器件上面的灰尘就比较难清除干净了。特别是元器件，由于形状的差异，灰尘也呈不规则分布，各元器件之间的缝隙也藏有灰尘，所以需要小心操作。在用软毛刷清洁的过程中不可太过用力，以免损坏电源组件，也可使用吹风机向着一个方向进行清洁操作。

注意：现在许多电源都将保修标签贴在顶盖上一个螺丝上，以防止用户随意拆卸电源。在保修期以内的新电源，为避免破坏标签而失去保修服务，可暂时不做内部除尘。爱国者代理的长城电源最近推出了一款ATX-300SEP(A)换扇型，其特点是可在不拆开电源的情况下直接更换风扇，方便用户清洁整理，我们也希望今后能见到更多类似的人性化产品。



经过清洁后的机箱与键盘，感觉焕然一新！

清洁电脑中的几大误区

误区一：用无水酒精清洁电脑显示器

一般来说，酒精是一种常用的有机溶剂，可溶解一些不容易擦去的污垢，如果只是用来清洁显示器外壳，也没什么不良影响。但一定不要用酒精来清洁CRT显示器的屏幕，因为CRT显示器都在屏幕表面涂有特殊的涂层，使屏幕具有更好的透光性，并起到防眩光、防静电等作用。而一旦使用酒精擦拭显示器屏幕，就很可能会溶解这层特殊的涂层，对显示器造成非常不利的影响。

误区二：用无水酒精清洁光驱的激光头

同样，光驱的激光头（俗称，其实我们通常能看到的只是透镜）上也有镀膜，用无水酒精清洁往往会对它造成很大伤害。比较好的清洁激光头的方法，是直接用干净的脱脂棉擦去激光头的灰尘，或蘸取少量丙酮擦拭激光头（**电子土豆特别推荐：**家里有人吸烟的话，不妨试试烟头的过滤嘴……）。

误区三：用VCD清洁光盘来清洁电脑光驱

市面上卖的VCD清洁光盘上通常有两排小刷子，由于VCD机使用的是2×的光驱，光盘的旋转速度并不快，所以当小刷子在VCD机光头上轻轻扫过时，可起到清洁光头的作用。但现在电脑所用的光驱速度就快得多了，现在常用的都是48×以上的，当用这种VCD清洁光盘清洁光驱时，那两排小刷子就成了激光头的杀手（特别是劣质清洁盘），不仅容易划伤透镜，严重时还会撞歪透镜，使其定位不准，无法从光盘读取数据。

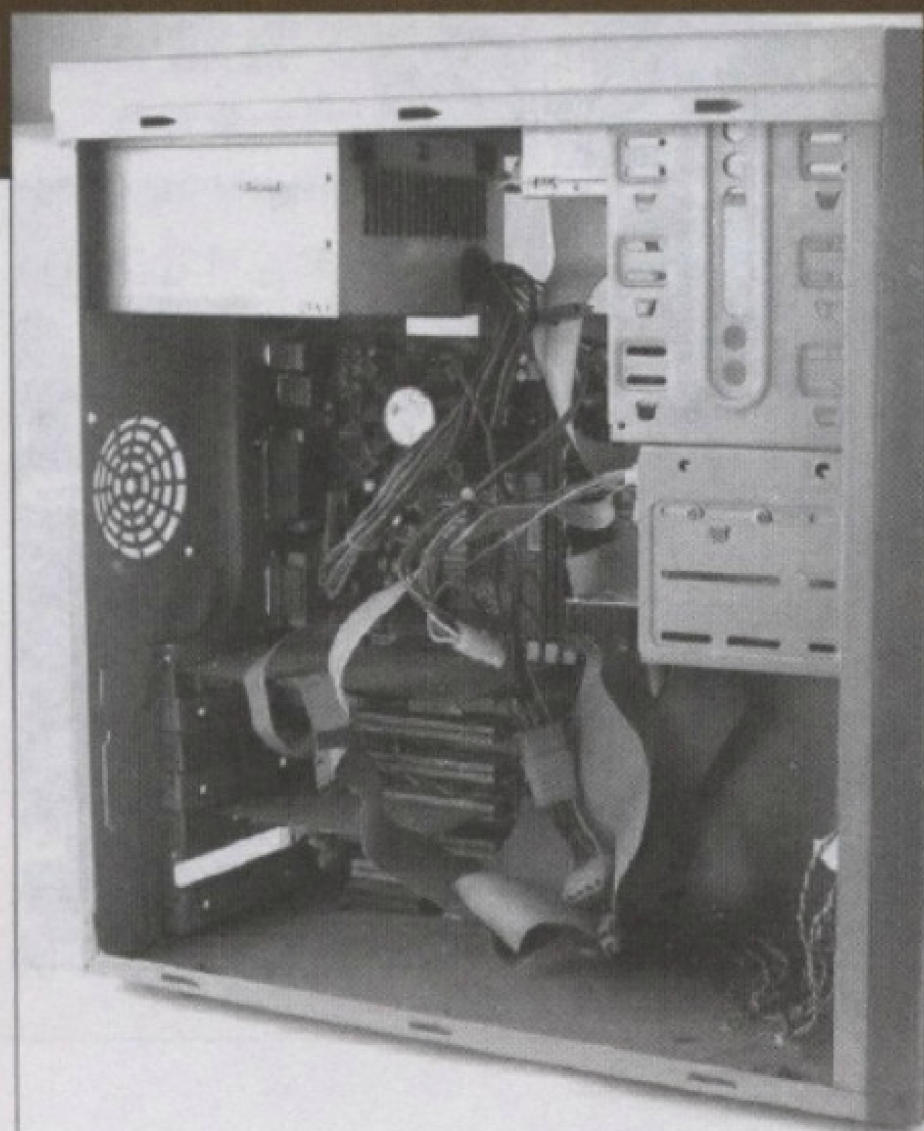
误区四：定期用软驱清洁盘清洁磁头

其实现在软驱使用频率非常低，完全不必经常清洁，如果一定要清洁磁头，可用放入一张质量好的新软盘，把它反复格式化几次，一般就可清洁干净了。假如磁头污染较严重，可打开软驱，用干净的脱脂棉蘸取清洁录音机磁头的清洁液，小心擦拭。

误区五：慎用吸尘器与吹风机清洁板卡

吸尘器与吹风机属于日常家用电器，并不是专业清洁主板的工具。在使用过程中应当注意吸尘时与主板电气元件保持一定的距离，吸力不应过大（尤其慎用口径小的吸管），以避免出现将电容、电阻被硬生生拔起的悲剧（**电子土豆注：**据说喜欢折腾机器的狂暴鸭同学有过这样的教训）。选择吹风机时应该注意要有冷风档，且风力不应太强，使用时与板卡保持适当距离。

治乱——整理篇


接线凌乱的内箱内部

与经过若干道质量检查及精心设计制造的品牌机不同，大部分“兼容机”都是在电脑市场上拼装起来。装机人员为提高效率，装机时往往不注意细节，随意接线，在节省时间的同时，造成了电脑机箱内部线缆杂乱无章。虽然线缆隐藏在封好的机箱内部，是否美观平时见不到，但大家可曾成想过，正是这些不曾被注意到的细节，会影响机箱内的“风路”，使板卡、硬盘、光驱等设备散发出来的热量无法通过机箱/电源风扇及时排出，导致系统温度居高不下，严重影响电脑的稳定性。

机箱内部的线缆主要有电源线与数据线，不少电源厂商的最新产品都使用尼龙网与热收缩管将线缆包裹住，极易整理。而市场中销售的硬盘、光驱、软驱等设备的数据线也出现了管状线，虽然价格稍高，但可使机箱内部看起来更加整洁美观。自己动手，丰衣足食，去购买一些彩色尼龙网、热收缩管、尼龙捆扎带等，将电源线规整起来，其它连线如前置USB、前置音频线等也可按照个人需要整理。

以整理电源线为例，所需材料有钢针、热收缩管、尼龙网和尼龙捆扎带。除彩色尼龙网不好购买外，其它材料在一般的建材商店均有销售，价格不贵，量大实惠。

热收缩管、尼龙网和尼龙捆扎带

首先用钢针将4针D型接口内的电源针挑出，电源针两边有突起的铁片用来将针固定在塑料D型接口中，挑取时只要找准位置，轻轻用钢针压下即可，切记不可过于用力，以免损坏卡扣。

然后，按电源线缆的长度剪取尼龙网，将线缆套入其中后，用尼龙捆扎带固定两端。如没有捆扎带，也可用铁丝绑线代替。

最后用热收缩管套住两端，也就是使用尼龙捆扎带固定的地方，并用吹风机加热固定，这样更加美观。

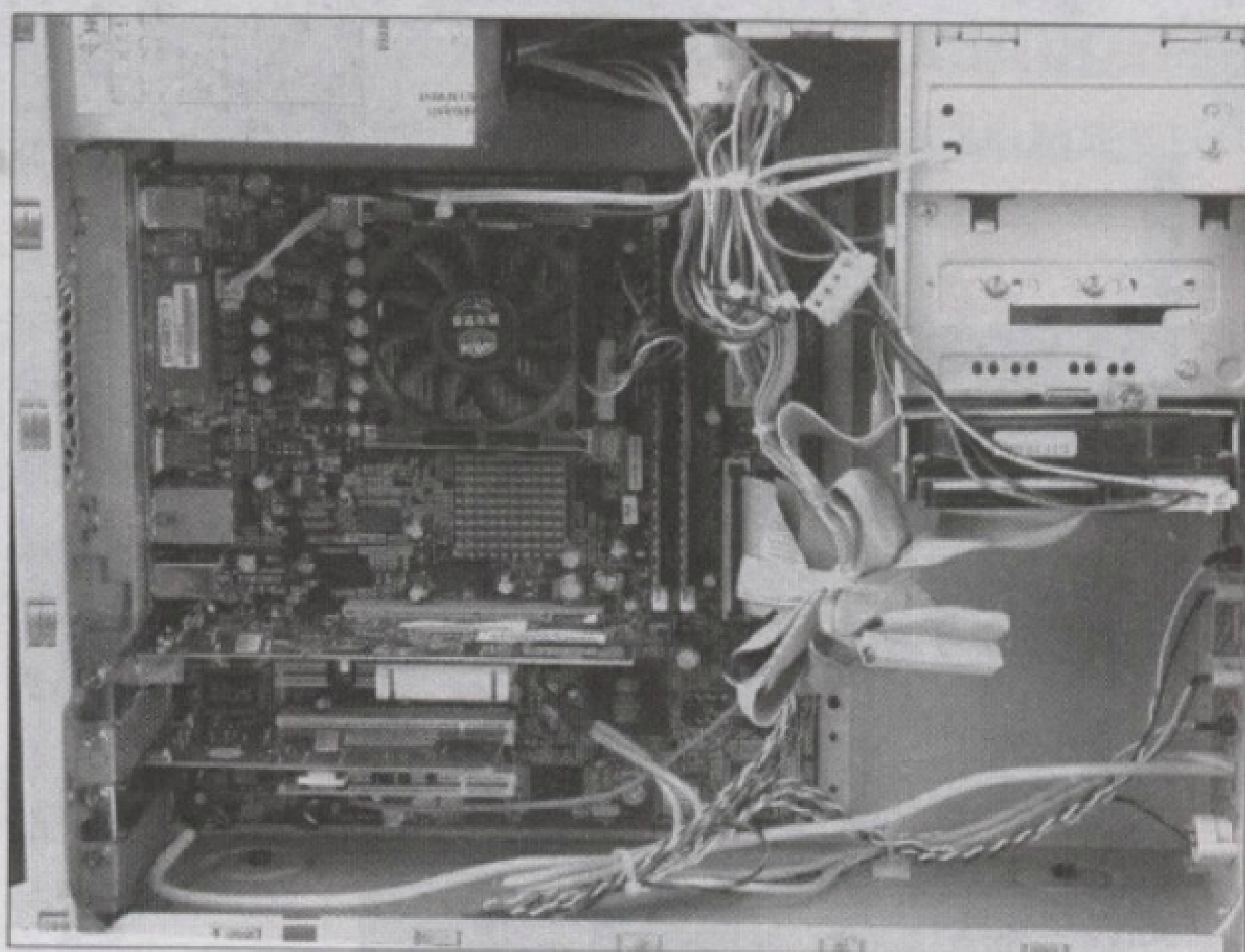
不仅大4针D型接口可如此操作，20针和24针电源接口、软驱电源接口的连线都可按以上方法操作，仅需要一定的耐心，且不会使你的电源失去质保，值得推荐。

对于机箱内普通排状数据线（比如IDE硬盘线、软驱线），可更换为市场里出售的管状数据线，也可自己DIY，制作出适合个人口味的线缆来。将数据排线按纹理撕开，套入热收缩管加热后就可成为管状数据线，制作较为简单。不同颜色的热收缩管制作出的数据线有着不同效果，可按照机箱内的板卡颜色或偏好来选择。


自制的管状数据线（上）与主板附送数据线（下）对比，“土炮”也不比“洋枪”差嘛

虽然“包装”后的电源线与数据线会使机箱变得整洁很多，但线缆之间的穿插还是要花一番心思：怎样摆放“多余”或暂时使用不到的线缆而又不会影响到机箱内部的美观与整洁，其中的体会只有玩家们自己去慢慢发掘了。

土豆特别提示：这些清洁与散热器材在较大的电脑或电子市场里一般都有销售，由于品牌、类型、渠道等差别，商家报价可能会有较大差别。购买前务必货比三家，尽量去专门经销该类器材的店铺或柜台购买，因为相对于那些柜台上仅仅摆着几件相关器材、同时经营各类杂货的商家来说，前者的货源充足，品种一般也比较齐全，出现因奇货可居而漫天要价的几率要小得多。



某品牌机内部清晰的理线

治吵——静音改造篇

随着电脑中CPU、显卡等设备的频率不断攀升，伴随高性能而来的是高发热量，炎热夏季的到来，环境温度的持续升高，机箱内部的热量积聚问题尤为明显。尽管厂商们不断努力缩小芯片尺寸、改进制造工艺，但仍然不得不借助于越来越多的风扇（或转速越来越高）来降低整机系统的温度，以保障电脑能在高速运转的情况下稳定运行。风扇数量的增多，特别是高转速风扇的引入，直接后果就是机箱内的工作噪声越来越大，严重影响了我们的工作环境与心情，也不利于健康。噪声和散热是一对矛盾，那么有没有“鱼与熊掌兼得”的好办法呢？

静音改造思路

若想在拥有电脑高性能的同时享受一个安静的工作，就要对机箱内部进行相应的静音散热改造。所谓系统内部静音，并不是指完全的零噪声，而是指将噪声值控制在一个可接受的合理范围之内，我们可根据自身的实际情况，对电脑开展相应的“静音改造工程”。

首先，要尽可能选择噪声特性较好的部件，如选择静音型的风扇、低噪声的硬盘和光驱，对可能成为噪声来源的部件进行合理控制。在CPU散热器的选取中，应选择散热片尺寸较大、风扇转速较低（或可调速的风扇）的产品，若已使用转速较高的风扇而又不想投资更换的话，添置风扇调速器也是不错的办法。CPU散热片材料主要有铝制、纯铜和铜铝结合三种。一般来说，铜的导热铝要比铝高，但不能就此迷信纯铜的就一定比铝制或铜铝结合的要好，因为铜在吸收热量时的速度要比铝快，但在释放热量时却刚好相反。

其次，要是在保证散热效果的前提下，尽量采用被动式的散热器替代以往的主动散热器的设计。市场的需求促使以往高不可攀的散热技术逐渐平民化，水冷、热管等技术纷纷上阵，大量采用热管散热方案的CPU散热器、显卡散热、电源等可将机箱发出的噪声控制在极低的范围之内。更有甚者，像韩国厂商思民推出的两款全热管机箱，能将整机噪声控制在0分贝。水冷的好处也是明显的，具有散热效果好、功耗低、低噪声的特点，对于家用电脑的节能与静音有着极大的好处，但缺点是售价较为昂贵，是资金充裕的发烧友才可首选的高级设备。

最后，就是选择大的系统风扇，通过降低风扇转速来保证系统通风量的要求，从而降低整机噪声。需要注意的是，并不是像有些DIY用户所说的，将机箱侧面板去掉会有更好的散热效果，其实不然。在机箱内保持良好的贯通式风道，要比热量自然散发在空气中有着更好的散热效果。

常规散热风扇选择

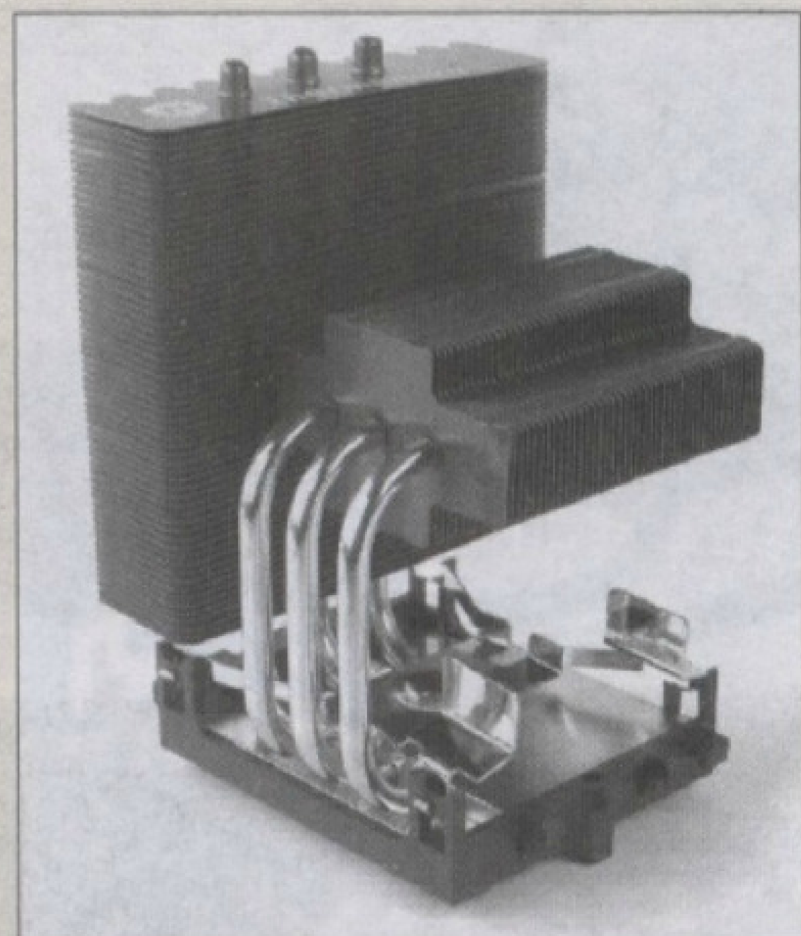
市场中的散热风扇主要有含油轴承（油封）、滚珠轴承、双滚珠轴承、液压轴承和磁悬浮轴承等几种类型。从静音效果来看，含油轴承的噪声值较低，成本也很低廉，但寿命较短，一般在8000～15000小时左右；双滚珠风扇的寿命较长，平均无障碍运行时间能达到50000个小时，但噪声值较大；磁悬浮风扇属于新兴技术，噪声值和寿命都有着不错的表现，缺点是市场中难以找到针对个人电脑设计的型号，价格也比较昂贵。

另一个影响风扇噪声的因素就是扇叶的曲线和风扇所安装的位置：曲线小的扇叶可在高速转动中平滑地切割空

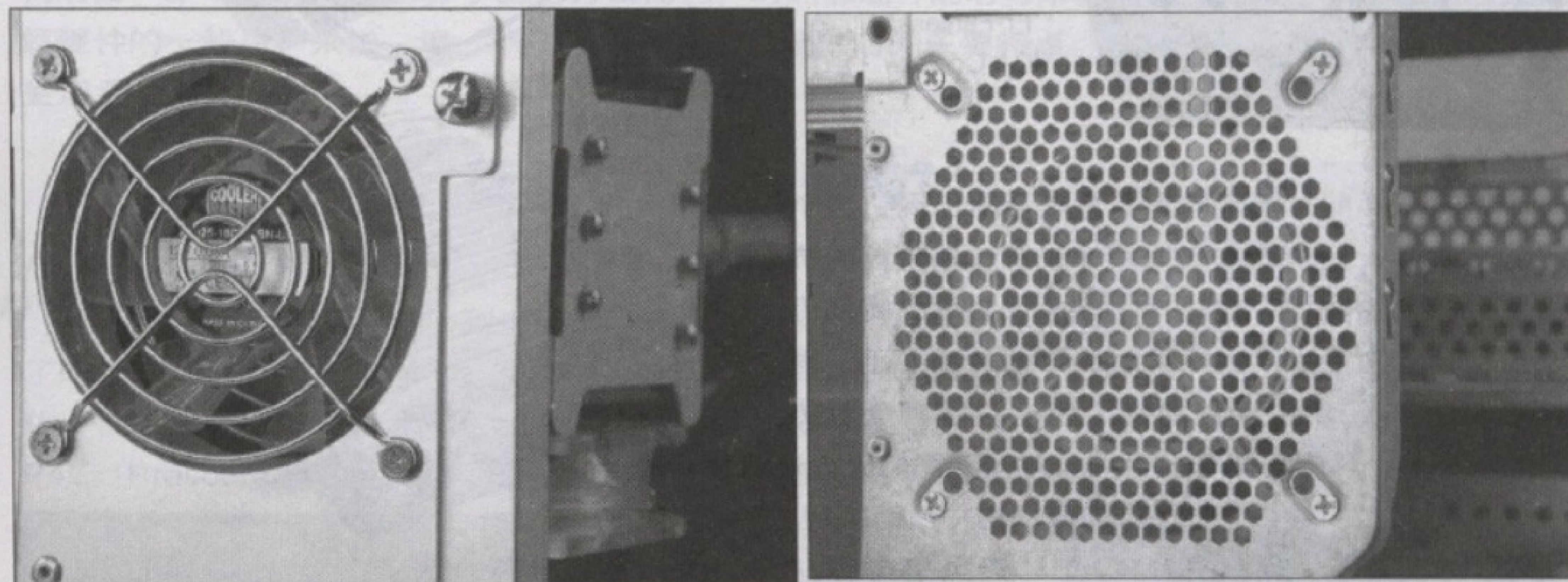
热管散热器的工作原理

热管是一种具有极高导热性能的传热元件，导热能力比普通金属高几百倍。据相关资料表明，高质量热管的传热效率是铜的1490倍，传递速度可达30m/s，远远高于目前的任何导热金属，能到达瞬时传热的效果。热管的基本原理与空调等相变制冷类似，也可说是一个微缩的相变制冷系统。它是利用高导热性液体相变时吸热蒸发、放热凝结的特性，将热量快速地从吸热端转移到散热端。

如果把热管剖开看，可把热管分成管壳、吸液芯和蒸汽通道三个部分。管壳由于必须承受热管内部的真空高压，并且还必须拥有更小的热阻，因此对管壳的材料和制造工艺有很高要求，目前广泛采用的材料是炭钢、铝、铜、不锈钢、钛等。吸液芯是一种多孔材质，主要是由金属网、泡沫材料、毛毡、纤维等多孔物质组成，它紧贴于热管内壁，利用液体的表面张力从凝结段将液体送回到蒸发段。热管的中间部分为蒸汽传输通道。热管的内部液体一般选择与吸液芯有良好的相容性，且导热性、稳定性、汽化性、安全性高的液态介质，目前电脑用热管散热器的管壳与内部液体主要使用铜-丙酮或铜-水组合。



TT Fanless103静音热管散热器



选择低噪声，还是防辐射？

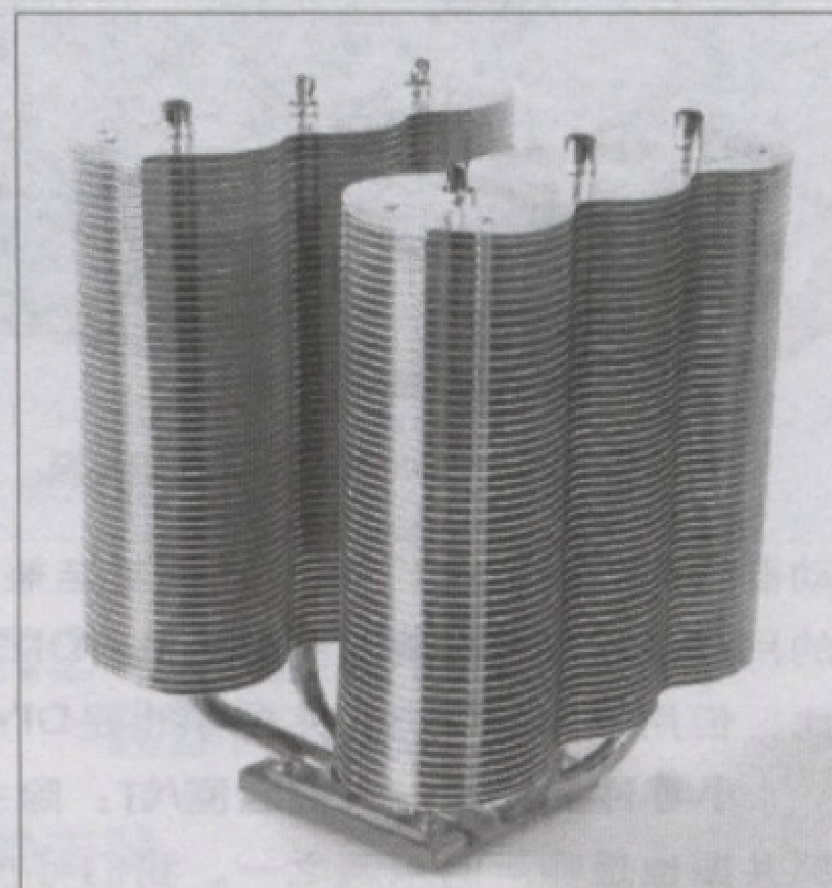
气，噪声控制良好；反之，扇叶的曲线大，产生的噪声也就越大。通常机箱内安装风扇的位置需要考虑控制电磁辐射与机箱整体设计等因素，一般不会在机箱后部专门挖空位安装风扇，而是采用直径较小的散热孔设计。但这样风扇排出的风会受到阻力反弹，不仅产生一定噪声，还影响散热效果（上图）。

了解了以上几点，在静音改造时就会根据个人的实际情况进行不同方案的搭配，静音散热产品并不是以价格来衡量，只要是在一定的预算内合理搭配，达到噪声与散热性能的最佳平衡点，才是最明智的做法。

静音类散热装备一览

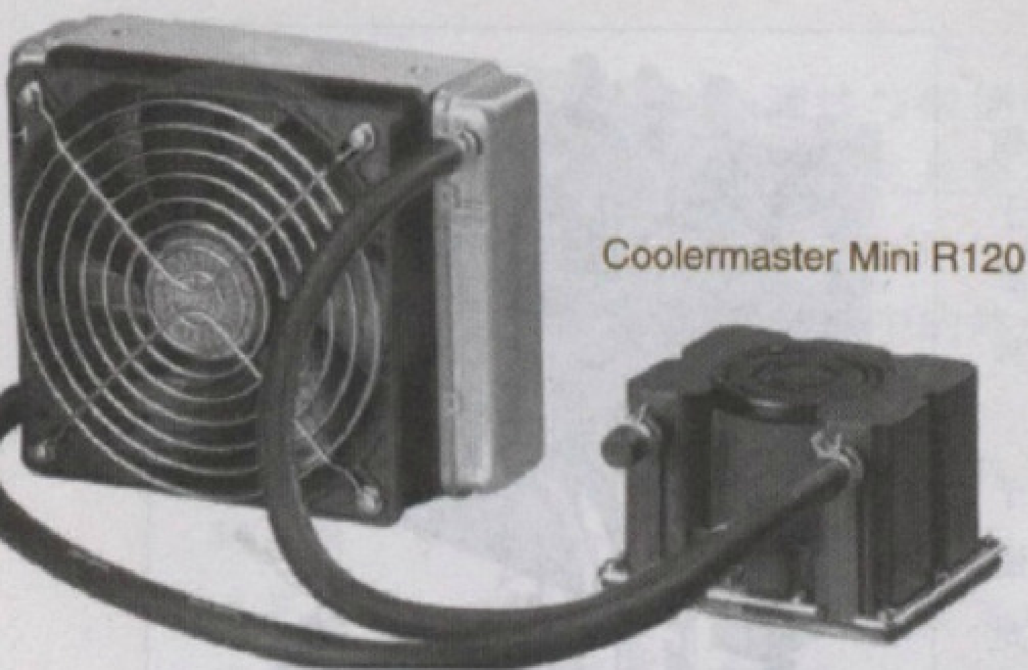
国内外许多电脑散热器厂商新近所推出的产品，其中知名的品牌有TT（ThermalTake）、Coolermaster（酷冷至尊）、韩国思民（Zalman）、海盗船等，都在散热性能与噪声控制上狠下功夫，以便让用户能在理想的环境中使用高性能电脑。比如TT便准备了整套的产品，上至机箱、CPU散热器，下至风扇、调速器，都是较为有特色的产品，且简单易用，免除了用户动手的麻烦。

基于热管技术的无风扇CPU散热器： TT所生产的Sonictower、Fanless103，Coolermaster的HYPER 6（标配8cm可调速风扇）等产品，不约而同地采用了热管与大面积散热片的设计，可在无风扇的状态下，将CPU温度控制在合理范围内。但它们散发出来的热量是依靠系统（机箱）风扇排出，所以机箱内部温度的高低决定了它们的散热性能，若想在原有的基础上获得更好的效果，可自行添加低转速低噪声的大口径机箱风扇，加强散热。



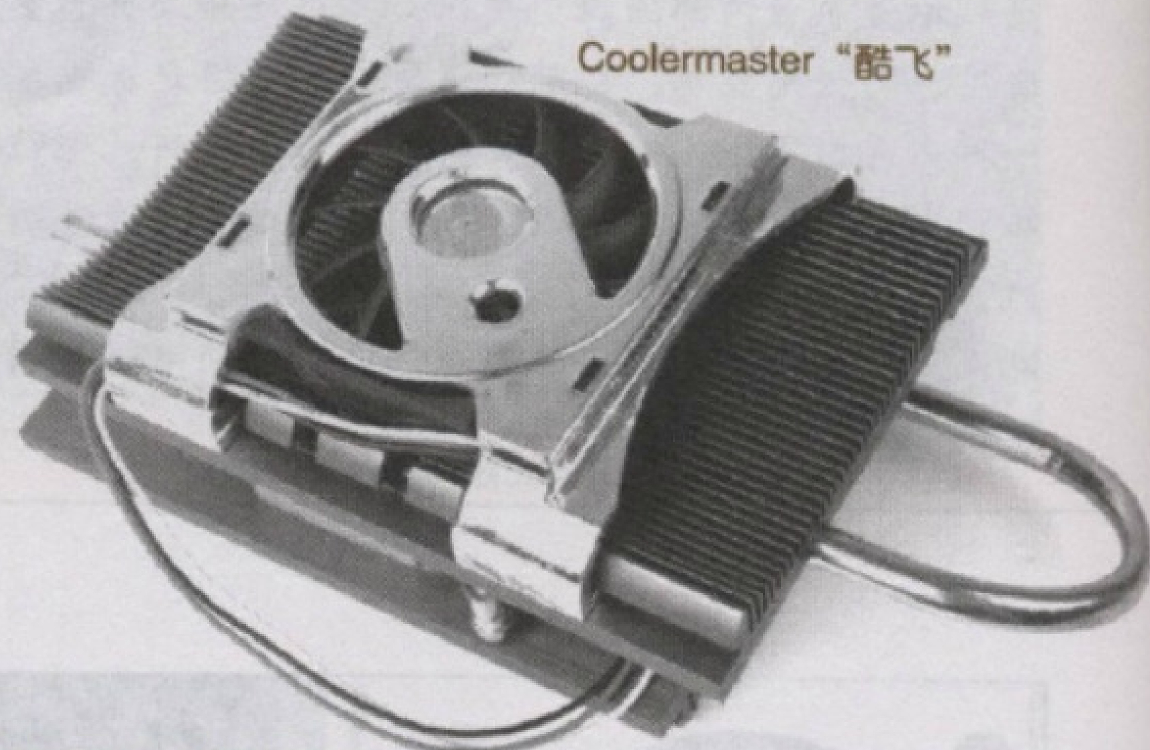
制作精良的TT Sonictower静音散热套件

水冷散热器： 当风冷到达极限时，水冷散热器也逐渐出现在我们的视野中，韩国思民的被动式水冷散热RESERATOR1，采用高大的塔型水柱，完全0分贝运行；TT炫酷的Bigwater，在透明机箱里有着超强的眼球效应，丰富的周边装置也使它的应用更为广泛；Coolermaster的一体化水冷AQUAGATE Mini R120/80，安装简便，无需用户填充水冷液，打破了“水冷是繁琐安装的代名词”的说法。

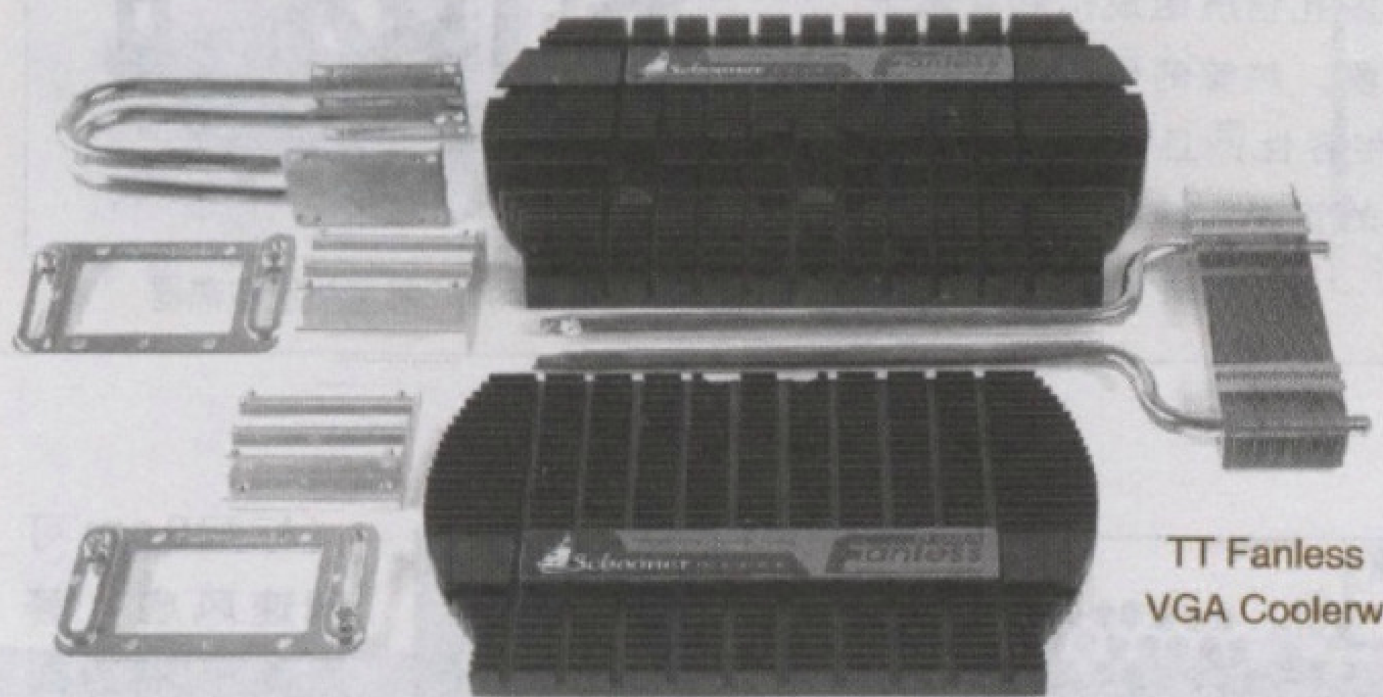


Coolermaster Mini R120

静音型显卡散热器：曾几何时，显卡曾仅靠单一散热片甚至直接裸露芯片便能工作，而如今的主流中高端显卡不得不依靠怒吼的风扇陪伴，才能正常工作，但TT的Fanless VGA Coolerw、Coolermaster推出的酷飞散热器，能够给显卡一个清凉宁静的芯；不过它们无法照顾到显存，这也是多显卡兼容设计带来的弊端。



Coolermaster“酷飞”



TT Fanless VGA Coolerw



韩国思民生产的硬盘散热架，减震效果好，散热效果中规中矩

硬盘散热架：在市场需求面前，新奇的东西总是不断出现，这个穿插着11根热管的硬盘散热架，两边连接处采用橡胶钉，使硬盘的抗震性有所提高，呵护我们重要的数据。当然，硬盘运行温度的高低仍主要取决于机箱内部温度，这也是被动式热管散热器的普遍不足。需要注意的是，我们一般不推荐使用市场里的带风扇的杂牌硬盘散热器，因为其风扇品质往往不高，风扇的震动很可能会对较脆弱的硬盘造成物理损伤，反而减短了硬盘的寿命。

TT Silnet PurePower Series无风扇电源

无风扇电源：采用大尺寸低噪声风扇的电源早已不新鲜，但TT的Silnet PurePower Series与全汉的FSP300-60GNF这两种无风扇电源，不知你是否见过？全汉是通过提高电源的转换效率，降低自身的发热量；TT则是通过热管，依靠延伸在电源外部的散热片进行散热。

风扇调速器：对已安装较多风扇进行散热，而又想享受低噪声的用户来说，多路风扇调速器是不二的选择。市场中有多种多样的产品可供选择，比如安装在3.5英寸/5.25英寸驱动器仓的4路调速器，部分产品甚至兼具多功能的液晶显示屏。动手能力较强的用户可用线缆与滑动变阻器自行DIY，虽在外观与功能上无法与大厂产品相比，但用最少的钱办较多的事也是DIYER所崇尚的。



可调速的大尺寸机箱风扇

小零件大作用——橡胶圈/钉：除去机箱的品质不谈，风扇、硬盘所引起的内部共振也是噪声的来源之一。我们可在箱体与盘体、风扇之间的螺丝上添加橡胶圈，以减少震动；也可使用橡胶钉来固定风扇，在运转中可大大减轻风扇产生的震动。

清凉一夏——享受DIY的成果

经过一番整理，家里的爱机是不是已焕然一新，在你的身旁安静、稳定地工作着。其实，平时只要对电脑多些呵护，就可将发生故障的几率降到很低的。在电脑享受清凉之夏的时候，你也会得到一丝宁静，何乐而不为呢？

技不如人还是市场需要

——十大“新不如旧”硬件杂谈

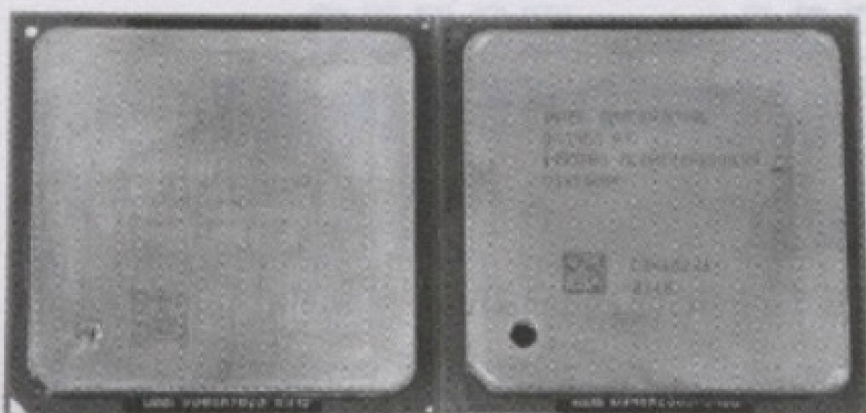
■四川 一居

在电脑硬件的发展过程中，为了市场需要，一些新推出或后推出的硬件产品在性能或做工上往往还不如前作，它们的更“新”仅仅表现在编号/型号方面而已，对熟悉硬件的老鸟来说，这种现象早已司空见惯。而对大多数并不很了解硬件的一般用户来说，追“新”往往是其选择硬件时的主要特点。但并不是所有的“新品”都值得去追，理性消费更适合多数消费者。

P4E vs P4C，新核心真的很强吗？

●来龙去脉

从早期的Wiliamate核心到中期的Northwood核心，Intel完成了Pentium 4平台从100MHz、133MHz外频向200MHz外频的转化；而从第一代P4（Wiliamate）、P4A/B/C（Northwood）到P4E（Prescott），P4处理器的制造工艺也从0.18微米进化到0.13乃至0.09微米。



P4C与P4E兄弟俩

P4C系列是Intel首批推出的800MHz FSB（前端总线）处理器，0.13微米工艺，Northwood内核，一级指令缓存12kB，一级数据缓存8kB，二级缓存容量512kB；最大特点是支持800MHz总线和超线程技术（HT）。

2004年后期推出的Pentium4 E系列采用新的Prescott核心，1MB二级缓存，0.09微米工艺，支持800MHz、HT二代和SSE3指令集等，但其性能并没有大幅增长。

●消费指南

史上新不如旧的CPU很多，如尴尬的Pentium 60性能比不上486DX 100；而第一代Celeron（赛扬）由于不具备二级缓存，性能还不如高频MMX Pentium；Socket 423的P4因架构问题在短短时间内被淘汰，而最早的赛扬4实际性能也并不比图拉丁赛扬更强……

从P4C进化到P4E，可看作Intel处理器制造工艺上的一种进步，但在性能上并没有任何提升——借助大容量二级缓存和SSE3指令集，P4E在多媒体性能上的表现稍好，但在测试中Prescott核心P4的整体性能并不能明显超越同频率Northwood核心，甚至在个别方面更低。

在Intel曾一度引以为自豪的功耗控制方面，Prescott系列也全面败北：功耗高达100W以上，并有向150W以上发展的趋势，因此对主板供电及散热器都提出了更高要求，不利于环保和省电（一台17英寸纯平显示器才80～90W左右）。正是高发热成为P4E频率提升的主要障碍，尽管Prescott系列采用了更先进的0.09微米制造工艺，但Intel最终还是在4GHz频率大关前败下阵来。

尽管Intel为Prescott的推广不遗余力，但对理性的消费者而言，选择时不用盲目追新。目前同频P4C和P4E价格差不多，对注重低功耗和低热量的用户来说，P4C无疑更适合。此外对使用较老主板的升级用户而言，老主板对Northwood核心P4C的兼容性肯定要好于Prescott。

在新的Prescott核心P4中，值得关注的还有533MHz FSB、1MB二级缓存，但不支持HT技术的2.4A（盒装1010元）、2.8A和3.2A（1700元）等，它们比P4C低一个档次，而价格又比赛扬D高一档，更显尴尬。

DDR2 vs DDR，又一个RDRAM？

●来龙去脉

从FPM、EDO、SDRAM再到DDR、DDR2，内存的发展从未停步。在目前主流的DDR/DDR2内存标准中，虽然一些厂商看好DDR2内存，但其市场表现并不好。

DDR（Double Data Rate）内存与SDR内存原理基本相同，但在时钟脉冲的上升和下降沿均能读取数据，因此数据传输率是时钟频率的两倍。目前市场上的DDR内存主要是DDR400（400MHz）

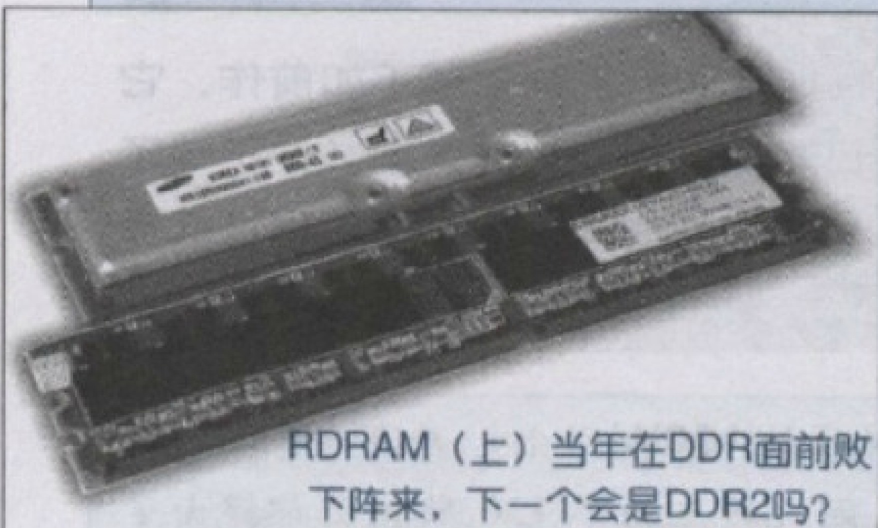
和DDR333（333MHz）产品，此外还有超过400MHz的所谓高频内存（如DDR500、DDR566等）。

DDR2同样采用DDR的传输方式，但却拥有两倍于DDR的预读取能力（即4bit数据读预取）。DDR2内存频率在400MHz以上，有400、533、667MHz等不同规格，而更高端的DDR2频率则高达800和1000MHz。

●消费指南

相比DDR显存，DDR2显存采用球形针脚的FBGA封装替代了传统的TSOP封装，工作电压也由2.5V降为1.8V，但就目前看来它并不比DDR内存更具优势。

1.性能上，主流DDR400带宽为3.2GB/s，搭配双通道技术已能满足主流CPU的需求；而目前DDR2内存无法达到更高频率，DDR2-533的带宽仅比DDR400略高，但内存延时却更长，实际应用中整体性能提升不超过3%。



RDRAM（上）当年在DDR面前败下阵来，下一个会是DDR2吗？

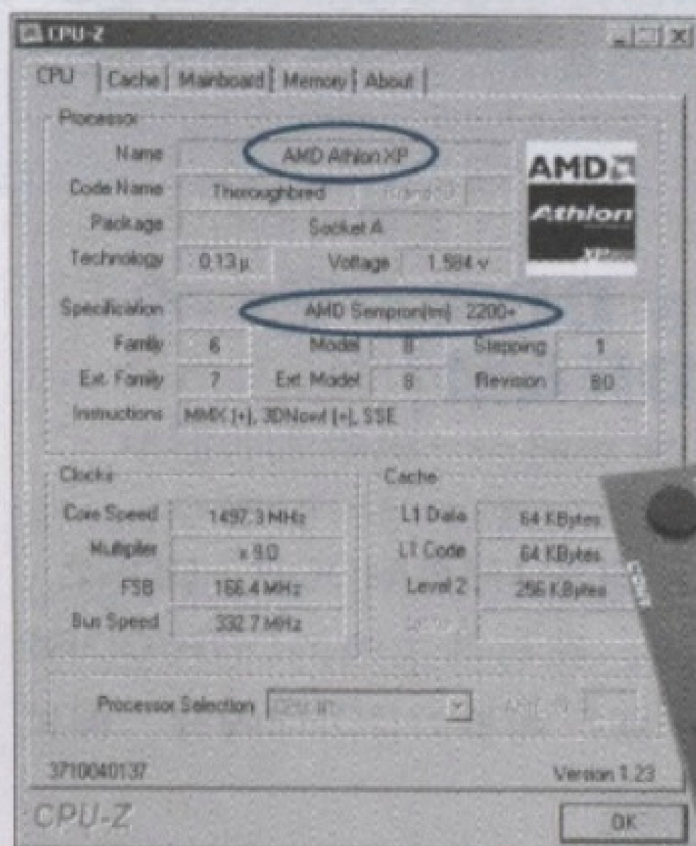
2.价格上，以市场中销售较多的“威刚”内存为例，本文截稿时威刚DDR2-533 256MB报价340元，512MB为610元；而威刚普通DDR400 256MB报价175元，512MB为340元。DDR2显然毫无价格优势。

3.支持程度上，虽然目前i915P、i925X、PT89X、SiS656等芯片组已开始支持DDR2，但它们都能同时兼容DDR和DDR2，多数主流消费级主板产品都配以DDR内存插槽，以迎合市场需求。

总之，与DDR2相比，目前DDR无论市场接纳度还是性价比上都稍占上风。目前DDR2内存的处境与当年曲高和寡的RDRAM内存很相像，而联想到高发热量的DDR2显存的兵败，DDR2内存如不能在年底之前将价格杀到接近DDR，其前景并不十分美妙。

Sempron vs Athlon XP，频率更低的王者？

●来龙去脉



闪龙源自Athlon XP

在AMD的产品中，Athlon XP系列可称得上是一代经典处理器，而闪龙（Sempron）其实就是采用Athlon XP系列核心的频率变更产品。例如Sempron 2200+采用0.13微米的制造工艺及Thoroughbred核心，L1缓存128kB，L2缓存仍为256kB，相比TB核心的Athlon XP，前者最大的不同就是外频由133MHz提高到166MHz。但Sempron的主频比前辈更低，如Sempron 2200+的1500MHz就比前一代Athlon XP 1800+的1533MHz还要低。

●消费指南

Sempron 2200+的主频为1.5GHz，Athlon XP 2200+则为1.8GHz；Sempron 2400+的主频为1.66GHz，而Athlon XP 2400+则为2.0GHz……（报价580元的Socket 754新Sempron 2600+频率也只有1.6GHz，但FSB为800MHz），Sempron在主频上明显不如前辈。

不过测试表明，闪龙并没有因为主频降低而大幅降低性能，因为CPU已告别唯主频论时代（1.5GHz的主流产品完全能满足日常需求）。目前CPU更注重外频的发展，外频越高性能一般会更高，闪龙凭借166MHz的更高外频，使其整体性能并不比主频更高的前辈逊色太多。

主频的降低让闪龙的发热量也有所降低，超频性能更优秀，如很多9倍频的Sempron 2200+只需要将外频调到200MHz，就能轻松超到1.8GHz。随着Athlon XP的减产淡出，作为继任者的处理器并没有因为主频降低而让消费者失望，且价格也很有亲和力，因此这种频率“新不如旧”的产品还是可取的。不过，根据AMD的更新步伐，Socket A接口闪龙也将让位于Socket 754版本。

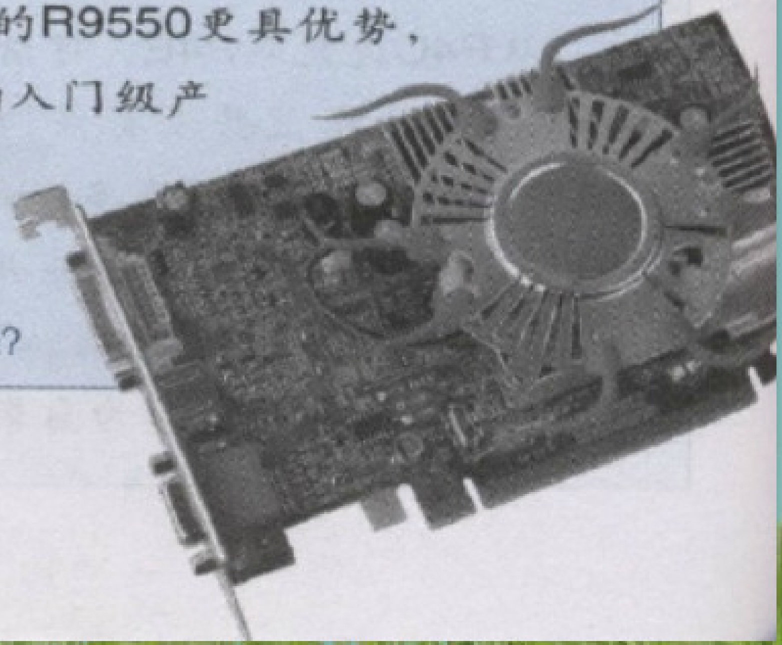
X300 vs R9550，难以超越R9550神话？

●来龙去脉

源自RADEON 9600的R9550是ATI的一代经典性价比产品，其核心频率由R9600的325MHz降到250MHz，显存频率同为200MHz。R9550拥有完整的128bit显存位宽，相对低廉的价格及良好的超频性能使它成为2004～2005年入门级显卡的佼佼者。而X300被称为“PCI-E平台的R9550”，它同样基于成熟的R9600核心，但采用PCI-E总线，提升了数据传输带宽。

●消费指南

X300/X600皆是基于R9600（RV350）核心、支持DX9的原生PCI-E产品，X600由于定位不清早早败阵。X300的核心/显存频率与R9600完全相同，也具有4条渲染管线，但核心频率从300MHz提高到375MHz。目前X300的价格多在500～800元间，并不比350～450元左右的R9550更具优势，但它作为PCI-E平台的入门级产品，与同档产品相比性价比仍很突出。



X300能否延续辉煌？

6200TC vs 6200，位置尴尬的简化者？

●来龙去脉

GeForce 6200基于NV43V核心，是在8管线的6600基础上屏蔽4条像素管线的产物。而6200 TurboCache采用的NV44是真正的4管线设计，功能上除了TurboCache外和NV43V完全一样。不过6200TC的核心频率为350MHz，比6200的300MHz要高。

●消费指南

在NVIDIA历代衍生产品中，新不如旧的例子很多，例如FX 5200对Ti 4200、MX4000对MX440之类。而NV比较正规的简化版编号一般是在产品命名后加LE、SE、XT等等，如5700LE、MX440SE、5900XT等，它们简化后凭借价格优势，都在市场上取得了不错的成绩。

但去年底推出的6200TC由于只标配32或64位的显存，在3D游戏中表现欠佳，再加上6200TC自身价格和其基于的PCI-E平台成本都过高，使得这款产品无论在性价比还是市场表现力上都乏善可陈。

X700SE vs X700，市场化的产物？

●来龙去脉

RADEON X700是基于X800架构的原生PCI-E芯片，核心代号R410，采用128bit GDDR3显存，默认核心/显存频率为400/700MHz，具备6个顶点引擎及8条渲染管线，同样具备X800的特性。为对抗中低端对手GeForce6200，X700也推出了SE等版本，新推出的X700SE在性能方面当然有所削弱：它只有4条渲染管线，显存位宽也由128bit降为64bit，不过保留了6个几何引擎。X700SE在测试中的性能与6200系列非常接近。

●消费指南

ATI的命名靠后不如命名靠前的产品中，有9200 vs 9100（8500LE）等，而近年来新不如旧的简化版一般以SE标示，如R9200SE、R9600SE、R9800SE、X300SE等，但由于性能明显不如前作，性价比也并非很突出，它们在市场上并没取得太大成功。

目前999元的X700已成为新一代中端显卡主力，而显存带宽和渲染管线减半的SE很明显就是针对6200，其性能已能和6200比肩，而成本也可较好控制。所以X700SE虽不如X700，凭借较高的性价比仍可能对6200构成较大威胁，但能否取得市场成功则需时间来证明。

107P5 vs 107P4，价格战的结果？

●来龙去脉

107P系列曾是飞利浦的高端消费级17英寸纯平显示器，行频92kHz，带宽203MHz。凭借着“钻石珑”管、短身设计和出色的“显亮”技术，107P系列特别是107P4赢得了不少消费者的青睐。



外形相同的107Px已不是原来的芯

而107P5是飞利浦107P4的后续版，采用LG-PHILIPS的高亮显像管，带宽为203MHz，行频97KHz，亦具备“显亮3”和sRGB技术，同时通过了TCO'03认证，价格是1380元。

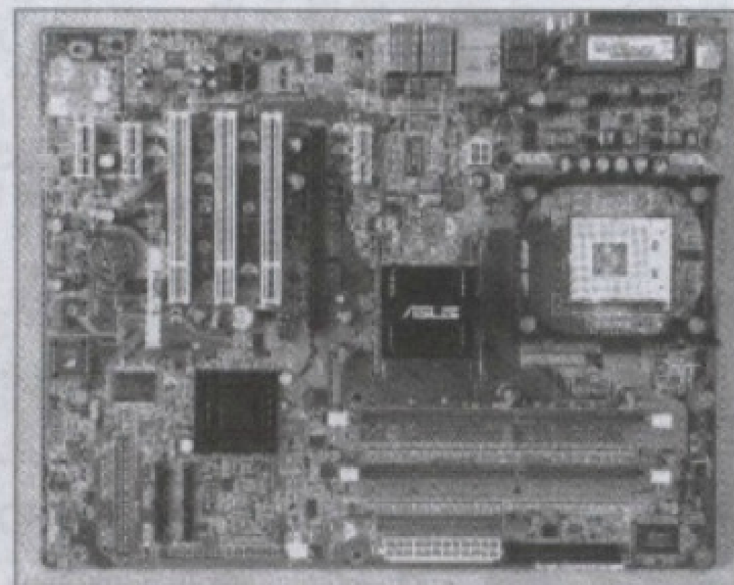
●消费指南

在显示器价格战越演越烈的今天，市场上已很难找出一款没有省料的消费级CRT显示器。采用钻石珑“Diamondtron M2”显像管的107P4总体性能优异，非常适合CAD绘图的专业人士和一般家庭。由于珑管停产，新的107P5改用LG-PHILIPS的高亮显像管，功耗降至70W，价格也进一步降低；但在色彩表现力方面，由于传统荫罩式显像管比荫栅式珑管的效果还是有一定差距，所以107P5不如107P4也是不争的事实。

915PL vs 915P，合理简化的典范？

●来龙去脉

由于价格原因，915P主板推广一直都不太顺利。因此Intel在推广中高端915P/G芯片组的同时，又推出了915PL/915GL等新的简化版。



915PL主板能否成功在于价位

915PL/GL一般与ICH6南桥搭配，取消了对DDR2内存的支持。915GL集成GMA900显卡，带有4个通道的PCI-E X1，但不提供PCI-E X16显卡接口；而915PL则带有1个PCI-E X16接口。

●消费指南

厂家对主板功能的缩减一般从以下4点入手：1.简化北桥，如i845G变i845GL；2.采用更老的南桥，如本该搭配ICH5的却搭配ICH4；3.简化其它功能，如采用2声道声卡芯片，减去RAID功能，去掉IEEE 1394接口等；4.合理采用小板型。这些缩减有的适当，有的却是对整体功能和性能的大大削弱。

Intel的芯片组中，GL、GV后缀的产品都是前作的缩减版，不具备AGP或/PCI-E X16显卡插槽，让你先断了升级之路。915PL支持PCI Express X16接口，使得升级很方便。目前915P/G主板多在800元左右乃至更高，915PL主板在500～800元左右，必将被更多消费者所接受。虽然功能新不如旧，但如i848P一样，915PL主板还是很有希望成为Intel在低端LGA 775平台的主打产品。

漫步者S5.1M vs 漫步者S5.1，价性比大降?





S5.1M（右）比S5.1小多了

●来龙去脉

漫步者S5.1是一套大个头的5.1多媒体音箱，功率共达240W（90W+25W×6），8英寸单元低音炮，5只卫星箱（含中置）采用丝绢膜高音和4英寸复合纸盆中音单元。S5.1具备无线红外遥控、开关机音量淡入淡出、断电记忆、荧光显示、多功能状态指示等功能，总重量约24kg+18kg（低音箱+卫星箱），参考报价1350元。

而小一号的漫步者S5.1M输出功率为150W（60W+20W×6），两分频的5只卫星箱/中置音箱采用对称设计，3英寸纤维纸盆中音和丝绢膜球顶高音单元。S5.1M也具备红外遥控等功能，总重量约22kg，参考报价1180元。

●消费指南

多媒体音箱近年来流行省料，市场上1XX、2XX元的5.1音箱频频出现，效果不敢恭维。选择时如果不太在行，看看（或掂掂）重量（越重用料一般越好），或瞧瞧功率高低，就能基本明白其品质（前提是真实标注）。

就上面两款产品来说，漫步者S5.1M是在S5.1的基础上适当缩小低音炮和卫星箱的体积而来，保留了S5.1的优良特性，并优化了功放电路。比起多数4.1及廉价5.1系统，在音乐回放、多声道定位上表现尚可，低频亦较有力；但与好评更多的S5.1相比差距明显——在价格上两者仅差100多元，但S5.1的用料更实，低音炮的功率比S5.1M大30W。

对注重价格的用户来说，在选择5.1音箱时一般更偏向于300～400元的，追求中庸的更喜欢漫步者R501T（650元），考虑性能价格比的选用更高端的S5.1的更多，相反更新的S5.1M显得定位尴尬、性价比不足。

微软IE4 vs IE3，质量后不如前?

●来龙去脉

微软的IE3.0系列鼠标被称为一代经典，400dpi分辨率，6000次/秒的扫描频率，加上其舒适的手感、精准的定位、快速的移动，成为很多CS和魔兽玩家的标配。而随着IE4.0的出现，微软停产了IE3.0。IE4.0与IE3.0相比在性能指标上并没有大的变化，外观更为精致，而狭长的银色面板也使得前者显得比IE3.0更苗条。

让用户又爱又恨的IE 4.0

●消费指南

一代更比一代强是电脑硬件发展的基本规律，但也并非都是如此。IE4.0刚上市时售价为399元，出色的手感和性能让众多玩家争相购买。可随着时间推移，玩家的抱怨也越来越多：部分IE4.0出现了左键松垮、垫脚不平、单击变双击、左键偶尔不灵或损坏等诸多小毛病，并最终导致IE4.0的价格一路下滑和天价盒装IE3.0的出现。部分IE4.0鼠标质量不如旧的IE3.0，成为无奈的事实。

擦亮眼睛——理性看待新不如旧

其实配件市场上新不如旧的产品还有不少，它们更多地只是在型号上更靠后，或在编号更新更复杂而已，而往往在性能、功能或性价比上并不比前作更佳。但这并不表明这类新产品没有选购价值，我们将其分成4类：

●新不如旧型：如P4E对P4C、DDR2对DDR、6200TC对6200、漫步者S5.1M对S5.1等，它们性价比并不比前作更优，其市场消费取向更多地要看厂商对它们的推广力度（如厂商为强行推广新产品主动停产或减产前作等）及其相关平台的普及度。

●质量下降型：如微软IE4对IE3鼠标。对这类产品消费者更多的是依照惯性消费，一般认为，IE3.0名气这么大，IE4.0肯定也差不了。

●主要配件停产型：如飞利浦107P5对107P4，由于17英寸珑管停产，只好用其它显像管代替；再加上显示器价格战的惨烈，整体表现下滑也就不足为奇。而在显示器领域中这样的产品还很多（特别是CRT显示器），一线大厂尚且如此，就更不用说其它厂商的相关型号了。

●市场需求型：厂家为细分市场，常推出性能或功能差不多（或更低），但更廉价的产品来占领某部分市场，如X300对R9600（为占领PCI-E市场）、915PL对915P（价格更低、更易被入门级用户接受）、X700SE对X700（针对中低端显卡市场），Sempron对Athlon XP等。这类产品存在一些“缩水”在所难免，但如果在性能降低或等同的情况下，其价格也能做到较低的话，还是很容易被消费者接受的。

综上所述，在众多的新不如旧产品中，情况并不相同，初接触硬件的读者在消费时不要盲目追新或一棍子将其全部打死，而要理性消费。理性消费遵循的主要原则是：“在保证质量的前提下追求具备更高的性（能）价（格）比的产品。”这个原则无论在电脑配件的何种消费时期都值得谨记，而在只有符合这样特点的产品才真正能受到消费者们的普遍青睐。P



重点导读：

液晶显示器的价位已经降到了普通使用者可以接受的范围，关于液晶显示器购买、使用等方面的问题也慢慢多起来，本期推出“液晶显示器问题集”，值得大家关注一下。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn

问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

液晶显示器问题集

四川 龚胜

液晶显示器以体积小巧、耗电低等优势正在取代传统的CRT显示器，成为广大电脑爱好者的首选。与CRT显示器相比，液晶显示器在原理、选购、使用维护等方面都有所不同，这里就朋友们经常问到的相关问题集中作一解答。

问：我最近打算购买一台电脑，请问如果选购液晶显示器的话应该怎样配显卡呢？用19英寸液晶显示器应该配什么显卡？另外液晶显示器的响应时间及屏幕大小与显卡有什么关系？

答：一般而言显示器尺寸越大，需要显卡显存容量越大才能上到更高的分辨率、色彩数和刷新频率。但现在市场上的显卡显存容量远大于32MB，大大超过了普通液晶显示器的性能要求，可以说目前普通显示器的尺寸大小与显卡并没有什么直接联系了。

液晶显示器的响应时间与配什么显卡是没有什么关系的，配什么显卡，是根据你电脑的主要用途来确定的：玩3D游戏当然显卡要好点的，如果不太玩3D游戏的话，一般的显卡就可以了；若只用来做文字工作或上网的话，主板集成的显卡都可以了。当然要注意的是，如果你的大屏幕LCD带有DVI接口，则显卡最好也应该有相应的接口。

问：我“五一”后新买了一台19英寸的液晶显示器，支持1280×1024的分辨率，但我习惯设定在1024×768下，感觉显示效果不好，请问原因何在？

答：由于显示原理的差异，液晶屏和普通CRT显示器不同，其屏幕分辨率并不能随意设定，一般都有个最佳值。除此之外的其他分辨率，或无法设定，或效果不好。传统CRT显示器对于所支持的分辨率较有弹性，但LCD只支持所谓的真实分辨率，只有在真实分辨率下，才能显现最佳影像。当设置为真实分辨率以外的分辨率时，又有两种处理方法，一是扩大或缩小屏幕的显示范围，比如在真实分辨率为1024×768的屏幕上设为800×600时，只有中间800×600部分的区域有显示，显示效果保持不变，但超过部分则黑屏处理，感觉不太舒服；另一种是，使用插值等方法，无论多大分辨率仍保持全屏显示，但这时显示效果就会大打折扣。如果你使用WinXP操作系统，可在显示效果设置中设置“清晰”效果，并使用“clear tweak”这款软件，可提高液晶显示器的显示效果。

问：现在19英寸的液晶显示器价格已降到了两千多，前段时间终于下决心将我的老显示器换成了液晶显示器，请问液晶显示器是否容易损坏？在保养上应注意什么问题呢？

答：液晶显示器正常使用的寿命是很长的，不过和普

客座专家 fly

《地球帝国2》问题集

问：在一开始时的史前时代，应该怎样分配人手？开始时村民是5，不显示地图，地图大小为小型。

答：一开始就是升侦查，以宽松的圆形路径作附近的侦查，最好把地图打开。一开始的村民可先伐木或一起搜索，等到找到第1只野猪再进行猎杀，接着就是在附近找有无铁矿。因为一开始先拼升级，所以以食物优先，铁矿2个人左右去挖就可以了，接着怎么发展就看你自己的喜好了。

问：请问在数位时代以后的风暴机器人，他有两种的能力，这个要怎么用呢？

答：1.共振器

主要作用是专门秒杀宙斯机器人跟坦克的兵器，而且会有连环打击的效果，如果一大堆坦克在一起，用这个倒是不错。

2.反物质风暴

看到天空一大堆飞机，防空炮又打不完，就开反物质风暴吧。

问：我的人口总数一直上不去，盖房屋也没用，谁能帮帮我？

答：看看是不是游戏开始时设定了人口上限？另外领地

客座专家 龚胜 苏旅

通CRT显示器怕热不同，液晶显示器"怕冷"，半液半固的液晶物质容易冻结，过低的温度会让本来就有一定拖尾现象的液晶屏产生更严重的如"流水"的问题。因此使用液晶显示器最好保证环境温度在10摄氏度以上。此外，水分和潮湿也是液晶的"天敌"，千万不要让任何带有水分的东西进入LCD。长时间在潮湿环境使用，会导致液晶电极腐蚀，造成永久性的损害。

此外注意不要长时间显示同一画面，以避免某些像素加速老化。不要迷信"电源管理"功能，较长时间不用，应彻底切断电源。液晶显示器比较脆弱，因此一定要注意切勿直接用力撞击或按压LCD，万一不慎打破液晶屏幕的话，要尽快处理掉并用肥皂洗手，因为液晶是有毒的，不小心吃下去就麻烦了。

问：最近我买了一台液晶显示器，试机时完全正常，但接到我的电脑上后系统启动到一半时屏幕就黑了，关掉主机，再把原来用的CRT接上，系统正常启动。请问原因何在？

答：对于LCD来说，由于液晶板本身并不发光，只是液晶分子控制光线的偏转或通过，发光的是背光源，即荧光灯管，频率在数千Hz以上，CRT上的"刷新率"对LCD来说已没有多大意义了，但LCD还是存在一个场频的问题，厂商在制造液晶显示器时都将场频做得比较低，一般最高为75Hz，如果显卡刷新率超过LCD的最大场频时，显示器就黑屏了。因为一般使用CRT显示器时刷新频率都设定在85Hz以上，这时若你直接换上LCD很可能就会因刷新频率过高而黑屏。解决的方法很简单，一是换上CRT后先将刷新频率降下来，二是可在开机后进入安全模式进行调整。

另外，液晶显示器的刷新率设置与画面质量也有一定关系，大家可根据实际情况设置合适的刷新率，一般设为60Hz就比较合适了。

读者 赵冠军问：想购买一个无线设备上网使用，选无线AP还是无线宽带路由器啊？听说802b协议的停产了，802g协议的速度要好些，请问是不是？此外有间隔的房间能使用无线上网么？对人体安全性如何？

答：这些年兴起的无线组网设备具有移动性和灵活性好、易安装等特点，因而受到了许多用户的欢迎，与有线网络相比，无线局域网的布置、设定和维护更为容易。无线AP和无线宽带路由器是市面上常见的无线组网设备，其中，无线AP就是一个无线的交换机，它不带路由功能，适合于仅需要网络无线功能布点的用户，而无线宽带路由器将多种设备集合在一起，不但包括了无线AP的功能，还带有以太网交换口、路由等功能，更具有代理网关等网络管理能力。使用户只用一个设备而满足所有的有线和无线网络需求。由于目前两者价格相差不大，因此建议目前还是优先选择无线宽带路由器为好。至于你所说的802b和802g协议标准，其全称应该为IEEE802.11b和IEEE802.11g无线局域网标准。经过多年的发展，无线局域网标准不断提高，最开始的IEEE802.11是IEEE在1997年提出的第一个无线局域网标准，由于传输速率最高只能达到2Mbps，相对于有线网来说太低，所以IEEE小组又相继推出了IEEE802.11b和IEEE802.11g等新标准。IEEE802.11b物理层支持5.5Mbps和11Mbps两个新速率。而后来的增强版802.11b+则提升到22Mbps。IEEE802.11g则是2002年推出的新标准，它使无线网络传输速率可达54Mbps，比现在通用的IEEE802.11b最多要快出5倍，而最新的IEEE802.11g+则更可将传输的吞吐量增加到传统IEEE802.11b的8倍，也就是108Mbps。但无论是g还是g+，其工作频带和IEEE802.11b相同，从而保证了兼容性。目前市面上出售的多为支持IEEE802.11b和IEEE802.11g标准的无线设备，其中前者价格较低而后者相对较高。选购无线设备在不清楚具体技术细节和使用效果的情况下主要还是看品牌，如Linksys、Netgear等质量都很不错，但

也必须够多才有可能达到人口最高上限值，而城镇附近所盖的房屋必须在城镇红色框的范围中才能增加人口上限，红框以外不论你怎么盖都不会增加上限值。

问：请问为什么我不能把敌人的基地给摧毁，投了原子弹还是一样，任务是说要把敌人的领土占为己有，我必须要把敌人的基地给摧毁才能建自己的基地和要塞，这可怎么办？

答：要先选步兵，然后会出现占领的指定，接着占领指定目标即可（有点像招降）。

《魔兽世界》问题集补充

问：有任务的NPC脑袋上一般都有黄色的"！"，交任务的NPC头上是黄色"？"，但我看见有的NPC头上是蓝色"？"，这是怎么回事？

答：NPC头上是蓝色"？"，一般代表他交给你的任务可反复完成，经常见于杀死某种特定的怪物而提升与之相对立阵营之友好度的任务。顺便说一下，这种任务虽可反复做，但任务报酬一般都比较低（甚至没有）。

问：要去冬泉谷要通过费伍德森林北边的一个洞穴，洞穴里有很多木喉熊怪都打我，我听人说有办法让熊怪不攻击，是这样的吗？

答：确实有办法，在那个山洞门口有个熊怪NPC，会告诉你死木熊怪是他们的仇敌并有任务交给你，只要你不停地杀死木熊怪，木喉熊怪和你的友好度就会上升，上升到"冷淡"就不会攻击你了，继续提升他们的友好度甚至可和他

客座专家 龚胜 苏旅

价格也高，而一些价廉物美的国产品牌如D-Link、TP-Link、实达等具有较高的性价比，适合于一般的家庭用户使用。无线设备正常使用的前提是需要有合适的连接条件，一般无线设备的最大理论覆盖距离可达300米，但由于房间阻隔的原因，连接可靠性也会下降不少。

湖南　苏旅

读者　HKS问：刚弄到一个AMD Sempron 2800+，上网温度45℃，玩游戏超过52℃，是不是太热了？ *还有就是ATI 9600和9550有什么区别？为什么还出个9550的移动版？如果主要用来玩3D游戏，我该选什么呢？*

答：天气渐热的情况下，CPU温度有所升高是很正常的，在室温正常的情况下，你的电脑CPU温度不算太高。你可试着检查一下CPU风扇的运转情况，同时，保持机箱内良好的通风状况也有助于电脑的正常运行。ATI 9600系列（包括9600XT、9600PRO及9600标准版）与9550系列在渲染引擎和管线数完全一样，只是核心频率及显存频率有所不同。比如ATI 9600PRO的核心频率为400MHz，显存频率可达到600MHz，而9600标准版核心频率为325MHz，而显存频率为400MHz，相比之下普通ATI 9550的核心频率为250MHz，显存频率为400MHz，而且保证了完整的128bit位宽。不过，现在很多厂商都推出了所谓9550系列增强版、超频版产品，甚至还有把给笔记本电脑所用的9550芯片移植到PC板卡上作为所谓移动版（Mobile Version）出售。ATI 9550系列移动版的缺省核心频率为325MHz，相比之下性能表现上比ATI 9550标准版要好一些。再加上移动版芯片内部集成了显存，大大简化了PCB的设计，其低电压的设计更是带来了低功耗的特点。而且，现在许多ATI 9550的显存频率都能轻易超频到450MHz甚至500MHz，从主流市场的销售情况来看，与其继续购买并不多见的ATI 9600系列，倒不如选择廉价的ATI 9550系列，毕竟作为3D游戏用的中低端显示卡，后者还是非常值得选购。

湖南　苏旅

读者　三不问：我最近要用电脑打印一份文章，需要在每页的上面加上标题，下面加上联系地址。怎么实现呢？ *此外，为什么我送去冲洗的数码相片，很多在照片的左右边缘都留下了一道白边，而且洗出来的照片还比较灰暗。怎么办呢？*

答：你所描述的这个功能在Word里面被称“编辑页眉或页脚”功能，你可单击“视图”菜单中的“页眉和页脚”命令从而获得相关的编辑功能，如果想要移至所需的页眉或页脚，可单击“页眉和页脚”工具栏上的相关按钮进行切换。

冲洗的数码相片出现白边问题，排除冲洗设备出现故障的可能，我觉得问题多半出现在所冲洗照片的尺寸格式上。如常见的6英寸照片标准格式为6×4英寸，其长宽比例为3：2，如果你送洗的照片长宽格式不是3：2的话（很多消费级数码相机的照片都是标准的4:3比例，如300万像素的2048×1536或500万像素的2592×1944等），则很容易出现照片左右边留白的问题（或者把上下边截取一部分）。解决的办法很简单，就是在照片送洗之前先行用Photoshop之类的软件对照片进行裁减处理，保证照片长宽格式为3：2，或者要求冲洗店制图人员协助裁减照片，这样就可保证冲洗出来的照片没有白边了。至于冲洗的照片颜色暗淡的问题，排除冲洗设备出现故障的可能，我建议你可看看是否原始照片本身色彩就比较暗淡，你可使用Photoshop之类的软件对照片进行自动色阶（Auto Levels）处理，同时试着调整照片的曲线通道，通过适当提高照片的亮度和对比度，同样也有助于增强照片的色彩通透感。

湖南　苏旅

们做生意，买到一些珍稀的东西。

问：*据说月光林地的NPC有珍贵的配方卖，非德鲁伊的玩家是不是不能进月光林地呢？*

答：非德鲁伊的玩家也是可进入月光林地的，可从费伍德森林北边的一个洞穴进去。顺便说一下，月光林地里有3个飞行点：其中一个仅德鲁伊能用，另外两个一个属联盟一个属部落，任何种族职业都可使用。

问：*法师的3个天赋系列——奥、火、冰各有什么特点？怎样修炼比较合适？*

答：目前普遍认可的观点大致是这样的：除非法师不下副本永远Solo，否则纯火或纯冰的天赋加法都是不可取的。奥术无论怎样，至少都要投入16点（包括5点强化奥术飞弹、5点奥术专注），这10点是为了出强化魔爆术以及唤醒做准备的，前者投入5点让法师成为传说中的0秒奥爆，后者1点则是让法师在副本遇到强Boss魔法耗尽时还能迅速回满。剩下的35点也能让你把火或冰加到终极。如果在PVE服务器组队下副本多而不经常参加PK活动，不妨主冰副奥，毕竟副本里为了控制仇恨，法师一般都是用冰或奥进行攻击的。

问：*牧师的3个天赋系列——戒律、神圣、暗影各有什么特点？如何修炼比较合适？*

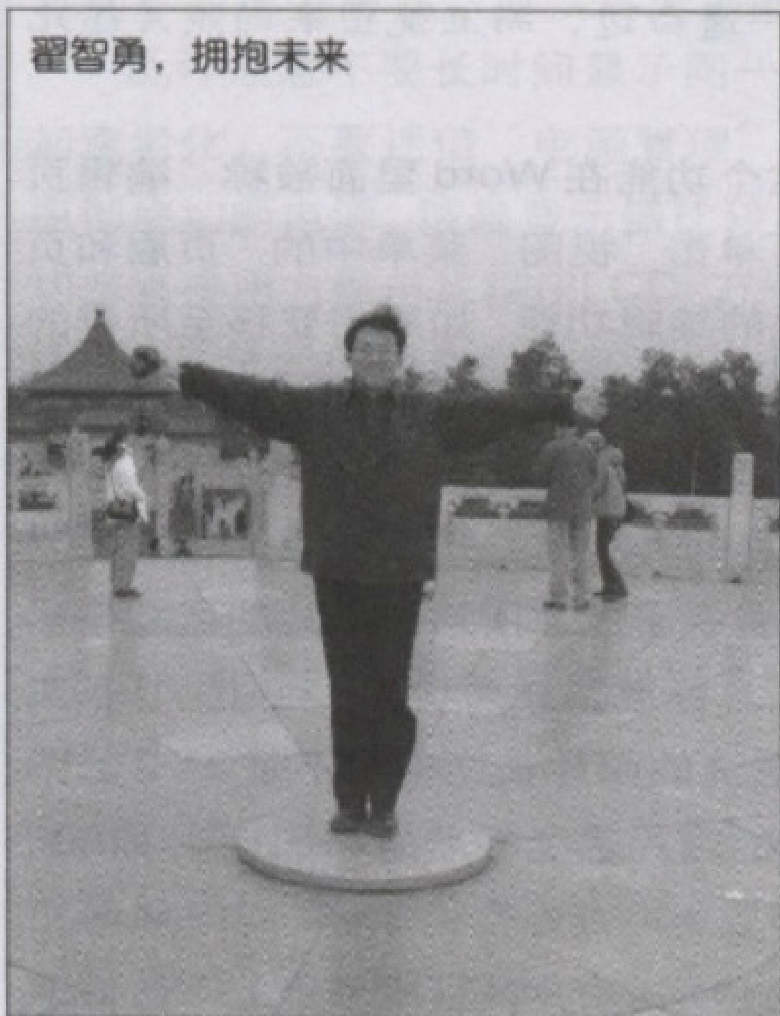
答：通俗的讲法：戒律属于持续性天赋，神圣属于恢复性天赋，暗影属于攻击性天赋。目前流行的加法是在59级之前主暗影副戒律，到了60级洗点，转成半神圣半戒律。当然，对于经常PK或Solo的牧师来说，神圣+戒律的玩法有相当的难度，但到了后期不组队下高级副本又有什么意思呢？

"寻找大软同路人"系列活动之读者篇

两本创刊号

北京 翟智勇

"10年前，我在一家国营工厂做普通工人；现在，我在外企当工程师。10年前，我独身一人，没有女友；而现在，我已经成了5岁孩子的父亲。对我来说，在这10年中无论工作还是生活都发生了很大的变化。但最大的变化却是，现在我几乎没有自由的时间可以支配，通宵打游戏简直是妄想。"这是北京读者翟智勇在向记者谈起自己在10年间发生的变化时所发出的感慨。


翟智勇，拥抱未来

翟智勇既是《大众软件》最早的读者，也是最早的幸运读者。他告诉记者，自己最早接触电脑就是从游戏开始的，所以对游戏攻略和游戏技巧比较感兴趣——特别是修改游戏的技巧。他笑言，打游戏他可算不上是"搏派"，因此一本带有游戏攻略、游戏技巧的"秘笈"也就成了他渴求的对象。据他回忆，他最早开始购买《大众软件》是在1995年8月。当时电脑的普及程度远不及今天，而市面上的电脑类杂志更是少得可怜。在他印象中，只有《GAME集中营》《电脑爱好者》和《大众软件》。尽管当时的杂志很简陋，不如现在的精美，但仍然无法阻挡一个游戏爱好者的购买欲望。在《大众软件》正式发行之前，翟智勇曾给杂志社写信，对杂志的内容等方面提出了宝贵的意见和建议，并因此成为《大众软件》的第一批幸运读者。而当时的奖品，就是《大众软件》的创刊号。巧合的是，在翟智勇收到创刊号之前，他已经自掏腰包买了一本。

在采访的最后，翟智勇说："我很高兴《大众软件》在10周年的时候，还能想到我们这些老读者。始终把读者放在第一位，对一本杂志来说是至关重要的。10年前你们是最早专门介绍电脑知识、普及电脑文化的杂志，现在你们仍然是IT媒体的中坚力量。我希望你们今后能继续为读者提供更加丰富多彩的内容，并祝《大众软件》越办越红火！"

《大众软件》读者俱乐部短信竞拍活动第一期优胜者公告

10年 200期 大众软件十年

亲爱的读者，你注意过杂志上的广告吗？什么，从来没有？那么你就错过了"《大众软件》读者俱乐部短信竞拍活动"。因为第一、二期竞拍就登在了杂志的前彩广告中！第一期竞拍的结果已经出来了，天津的张天泽以极低价格获得了市场价格5450元的IBM台式电脑。天啊，根本就是白送啊！而参与方式如此简单……（心动啊，可惜我是杂志社工作人员，无权参与）

爱国者平板王移动DVD
市场价格3999元
优胜者 四川 朱靖

IBM台式电脑
市场价格5450元
优胜者 天津 张天泽

获奖感言

天津 张天泽

首先，能获得这个奖品我很感谢大众软件，感谢腾讯。作为主办方，他们的工作效率和工作态度非常令人称道。在得知自己以唯一低价获奖后，仅仅2天时间我就在大软的办公室触摸到了马上就要属于我的IBM台式电脑（我还需支付我所出价的2.55元，它才真正属于我）。



张天泽领走竞拍的电脑

要问我获奖的心得是什么，有两点：

一、多询问。多次有逻辑、有计划地询问低价是出价的有效保证。这次获得大奖发出的竞价短信中，有300来条是询价短信。它保证了我对价位竞拍情况的了解。

二、出价要有策略，一些极端的手法往往能收到奇效！比如，有计划地尽快包揽某一低价段是一种非常不错的策略。据我所知，有的朋友参加"低价竞拍"，经常通过第一时间包揽最低的两三百个价位来达到垄断低价位的目的，并借此打乱其他玩家的计划和信心。对于一些下手早的朋友，此法常有斩获！

最后希望下一期在大众软件俱乐部领奖，然后"拍照留念"的就是你啦。你有可能还会获得一些其他的纪念品哦（比如我就拿到了纪念本和最新的杂志）。

在读者调查回函卡附带的信件和《大众软件》社区“晶合后院”中，关于200期大软的内容引起了大家的猜想……

大软Fans 心动

我们要看：最精辟的文章，最专业的评论，最时尚的前沿，最最新的消息，最绚丽的色彩，最吸引的广告，以及最想见的各位编辑。

大软Fans 醉倚斜栏

希望看到一期超厚的杂志特刊。总结，规划，展望。希望新老朋友多一些参与的机会。回顾大软10年来最经典的文章、游戏、小说、音乐，希望得到有收藏价值的纪念品！

大软Fans 在飞翔

1.想要大软从创刊到现在所有编辑的照片以及他们现在的动向，辛酸的历史，生活中的点点滴滴。

2.有WoW的地图，越详细越好，毕竟现在玩WoW的人很多啊。

3.最好能送点可代表大软的物件，像什么钥匙链之类的东西。一定要在杂志上刊出都送什么了，以免被JS私自留下-_-b

关注200期

林晓：日历上的日子一天天翻过去，200期杂志越来越接近制作时间。我的心忍不住随着日历的撕去而狂跳。从鼓楼到林晓，从记者组到编辑部，从犀利的无冕之王到温和的大软读信人，我很幸运，能在即将叠起的200期大软中，占据一席之地。我更幸运，能通过大软结识你们，我天南海北热情的读者们！和编辑部的其他同事一样，我想给你们一个特别的200期！我们可是精心准备了好久呢：）

大软Fans 我很胖

出本书，可制作成图书出版的豪华版那样，把大软全部编辑的全家福镶嵌在书中。书的内容是大软的发展经历，编辑介绍，未来动向，读者想法等等。一定要做得有收藏价值。

大软Fans 缺氧的叉烧

我想看看大软人的生活是怎样的，具体介绍一下大软的工作环境。最好把编辑部里的人都介绍一遍，再附上照片什么的，毕竟我很崇拜大软的小编们：）

大软Fans 晶盾

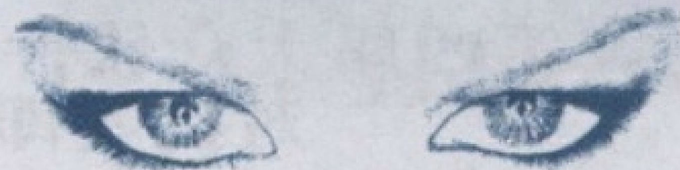
一定要做成那啥限量版的，每本都有唯一编号。毁版印刷，镀金封面，高档装帧，进口油墨……

大软Fans 尘中尘

编辑部以前及现在所有编辑的照片和介绍！最好还有所有大软编辑的签名海报……希望还能有T恤、帽子、胸章、包包等等。

大软Fans 我只爱CS~

想看大软从第一期到第200期的封面，最好做成贴画以作珍藏，因为像我这样“软龄”刚3年的人当然是想看大软的历史。200期，该纪念、回忆一下了！



Spanish Eyes

绘图 张雪峰

大软Fans 永日

大软的编年史。

大软Fans wusheng

世界电子竞技发展的历史，最富盛名的战队和个人。

大软Fans gelgel

编辑部成员一人一张免冠照，编辑部10年趣事，还有一人一句经典祝福语。不经典不要哦：）

大软Fans 岚山风景

编辑部全家福，软件应用与攻略特辑，魔兽海报，免费软件下载地址特辑……呀，想看的太多了！

大软Fans 偶是坏坏

记得TOP TEN第XX期的时候，来过一个总排行榜，不妨再来一个。

大软Fans 未名

大软缺少的不是创新，我也相信大软在努力给读者呈上一本本惊喜。我希望能在大软200期这有特殊意义的本子里读到能让我感动的文字！足矣……大软努力，让我们期待你的第200期的同时翘首2000期！

那么，200期的《大众软件》到底将是什么样子？第200期《大众软件》，2005年8月1日出版，可不要错过啊！

10年 200期 大众软件十年

《墨香》"沧月杯"征文大赛评选揭晓

"沧月杯"《墨香》武侠小说征文大赛作为2005年国内原创武侠文学界的一件盛事，受到了广大武侠爱好者的广泛关注。很多玩家和读者积极投稿，除了大量的电子投稿以外，很多手写稿件也让人大开眼界，多达百页的手写稿件堆成高高的一大摞。经过大赛评审委员会初审、复审的紧张审阅，最终结果已经揭晓！

在经过了上海腾武数码科技有限公司和国内武侠、IT、网络游戏类最具影响力的三家媒体《今古传奇·武侠》《大众软件》和17173.com组成的评审委员会的认真评审，以及温瑞安先生对于最后入围稿件的最终评阅后，评委会认为虽然征文来稿总体水平较高，参赛作者都表现出了自己对于武侠文化的独特理解，但是相对来说还没有特别出类拔萃之作。因此大赛组委会决定，本届征文大赛一等奖空缺，奖金将计入下届比赛，以便更好地促进武侠文学创作与武侠网络游戏的结合和发展。

本次大赛最终获奖名单如下：

所获奖项	文章名	作者	奖金
一等奖	空缺		人民币10000元
二等奖	塔尔寺	李启庆	人民币5000元
二等奖	灭劫无常	戴飞	人民币5000元
三等奖	朝圣之歌	小川	人民币2000元
三等奖	恒罗斯	雷宵	人民币2000元
三等奖	水墨研香	孙宇奋	人民币2000元



让我们向所有获奖者表示衷心的祝贺，希望以此为契机为中国武侠文化和武侠游戏的传播及发展做出更大的贡献。同时，我们向所有积极投稿的玩家和作者表示衷心的感谢，希望大家能再接再厉早日成为一代武侠文学大师！

获奖作品中，《灭劫无常》、《朝圣之歌》以及《恒罗斯》三篇作品由《大众软件》征集。有关活动详情，敬请访问《墨香》官方网站www.moxiang.com.cn。

优秀作品精华将荟萃在本刊16期的"游戏剧场"栏目中。



网友 伊涵聂

"数字码头"中对数码相机的评测里，看到我的爱机COLLPIX5900被选作编辑选择奖，我非常高兴。

网友 黑暗中的幽灵

那篇《成也萧何，败也萧何》的文章倒是挺让人感到意外的。跟主流媒体唱反调，大软的特立独行使人敬佩。不过说真的，跟清一色的负面报道相比，这篇文章更有看头。

网友 暗夜之子

关于"无线网络"的文章不错。我最近正准备组一个家庭无线局域网，对外用ADSL连接。看了文章后有不少收获，谢了！

请你点评：针对2005年14期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

读者俱乐部专栏

第四届大众软件VS晶合后院足球对抗赛即将开始！

大软抹你黑队与皇家晶合后院队一年一度的较量，又将在这个闷热的夏天拉开帷幕。追述以往3年战绩，大软抹你黑队以3战两胜一负依然保持领先；今年又新添了许多强兵勇将，誓要将领先优势保持到底。晶合后院队在去年的循环赛中分出两支球队与大软进行循环赛，最终将体力不支的大软队淘汰；今年更是要发挥优势，再次淘汰大软出局。

晶合后院磨拳擦掌，大软老巢秣兵厉马！赛场风云，瞬息万变。究竟比赛谁胜谁负，孰能预料！读者俱乐部特别为读者准备了300张比赛门票，热线发送，发完为止。获得门票的读者，不仅可以观看比赛，为喜欢的赛队加油喝彩，还能够见到往常不肯抛头露面的大软编辑，并且得到大软十周年的特别纪念品。怎么样？心动不如行动，赶紧拨打**读者俱乐部的热线电话010－88118588－8000**领取门票吧。比赛将在2005年8月的第一个周末举行，比赛公告以及各种事宜请到**晶合后院查询（club.popsoft.com.cn）**。往年的比赛情况均刊登在当年的第17期杂志中。



英特尔赛扬家族延续辉煌 赛扬D处理器强势出击

英特尔赛扬（Celeron）处理器家族是其面向经济型电脑市场的产品线，自1998年推出以来，已向120多个国家发售了上亿枚各种赛扬处理器。英特尔在制造高质量、可靠的微处理器方面有着30多年的丰富经验，可为赛扬处理器提供强大支持。如今英特尔赛扬处理器仍然是那些注重价值的用户的理想选择。

目前，英特尔赛扬处理器可用于台式机和笔记本电脑。用于台式机的赛扬D处理器家族采用90纳米工艺制造，为台式机平台带来了技术与价值的最佳平衡。赛扬D采用LGA775封装，具有高级动态执行技术、带有256kB二级高速缓存，533MHz系统总线。该处理器支持英特尔病毒防护技术和英特尔的SIMD流指令扩展（SSE）、SSE2和SSE3。英特尔赛扬D处理器兼容现有的英特尔架构软件，并具有英特尔915系列高速芯片组的支持。此外，英特尔还将在赛扬D处理器中加入针对64位计算的。



1998年，英特尔的经济型台式机平台发布时，当时的赛扬266MHz处理器的总线速度仅为66MHz，没有二级高速缓存，搭配英特尔440BX芯片组，当时尚未出现集成音频和视频等配置，而真正让赛扬处理器得到消费者青睐的是带有128kB缓存的赛扬300A，它出色的性能与优秀的性价比都让DIY用户至今还津津乐道。

而如今，经济型台式机平台采用了带有256kB二级高速缓存的英特尔赛扬D处理器3.06GHz，具备非常强大的性能。该平台还包括英特尔915或910GL高速芯片组，可支持众多特性，例如借助英特尔高清晰度音频带来影院级超凡音效，及借助英特尔图形媒体加速器（GMA）900带来增强的视频效果。

英特尔赛扬D处理器为消费者提供了稳定的计算可靠性和出色价值。基于英特尔赛扬D处理器的电脑将英特尔的最新技术引入了台式机，可满足对价格敏感的消费者的需求，从而使消费者可执行所有基础计算活动，例如：网上冲浪、收发电子邮件、畅玩普通游戏。

英特尔赛扬M处理器家族则构建于专为移动计算设计的架构之上，在时尚轻薄的笔记本电脑外形设计上实现了出色移动处理技术和超凡价值的平衡。英特尔赛扬M处理器使用90纳米制造工艺，采用400MHz处理器系统总线和高达1MB的二级高速缓存。这些处理器兼容移动式英特尔915 高速芯片组家族、英特尔855芯片组家族、及移动式英特尔910GML高速芯片组和英特尔852GM芯片组，可为系统制造商带来一款经济高效、可扩充的平台。与移动式英特尔915高速芯片组家族一起使用，该处理器还支持英特尔病毒防护技术功能。此外，英特尔赛扬M处理器还支持英特尔的第二代SIMD流指令扩展（Streaming SIMD Extensions 2，SSE2）和高级电源管理，包括深层睡眠状态，能使处理器在空闲时最大限度地降低其功耗。

英特尔赛扬M处理器适合更时尚的轻、薄笔记本电脑外形设计，为消费者带来了超凡价值、出色的移动性能和耐久的电池使用时间。借助基于英特尔赛扬M处理器的电脑、网卡和互联网连接，消费者可执行所有基础计算活动，例如欣赏音乐和畅玩普通游戏等，并且能在移动中享受到这一切。

继P4 6XX系列后，英特尔64位扩展技术（EM64）也被引入了经济型的赛扬处理器，64位运算支持可大幅提高性能，并能带来强大的投资保护和充足的升级扩展空间。64位扩展技术可加快存取常用数据和指令速度，这意味着它能缩短处理之间的等待时间，进而为用户带来更愉快的计算体验。64位扩展技术可增加有效带宽，这可加快数据的传输速度，从而提高电脑的整体性能。

英特尔64位扩展技术要求计算机系统具备：支持英特尔64位扩展技术的处理器、芯片组、输入输出系统（BIOS），及支持EM64的操作系统、设备驱动程序和应用软件，而目前这些软硬件都已可在市场中轻易得到，其价格与未采用EM64技术的产品不会有很大的差别。

声色传情
——PISA炫彩精灵629

PISA（比萨）家族炫彩系列产品向来以其亮丽饱和的色彩和无与伦比的价格优势深受消费者青睐。日前，炫彩家族又推出了一款迷你时尚新品——炫彩精灵629，为彩色MP3发烧友们提供更多精彩选择。

炫彩精灵629物如其名，非常小巧，其标准尺寸仅有：61mm x 29mm x 10mm，如果将其放在女孩子掌上，只占掌心1/2位置，紧追时尚潮流的女孩还可将其作为项链挂在胸前，定会让人印象深刻。因其精致，炫彩精灵629在测试期间，就已使得多位评测人员大大倾心。

小个子产品如果没有经典的外型则容易流于通俗，炫彩精灵的精品级外观设计，兼具流行时尚与美观耐用。在品质上，炫彩精灵629更是从细节角度为你带来了不得不快乐的理由。迷你尺寸搭配防刮纳米玻璃，钢琴烤漆搭配金属边框，细节边缘的无缝设计，小到保护USB接口的橡皮外套的弹性选择等等，处处让你感受到PISA品牌的"人性化"。炫彩精灵629优良的质感配合经典的外型，使其整体感觉更显大方可人。从视觉设计的精致细腻到机器手感的顺滑舒服，色彩鲜艳夺目的外观配色，无一不体现PISA品牌一贯遵循的"享受源自专业"的企业宗旨。为了迎合广大消费者对不同色彩的偏爱，炫彩精灵629紧跟时尚脉搏，特地为消费者准备了浅绿、天蓝、黑色、黑白四种目前颇受欢迎的色彩选择。



如果你担心目前市场上众多"华而不实"的产品无法满足你的需求，那么炫彩精灵629独创"精灵"功能定能让你心动。从"声"的角度切入，炫彩精灵629为改变很多产品在听歌时上下首歌曲间出现中间断层的问题，在播放设置上特别设计了歌曲个性化淡入淡出播放功能，不仅可让mp3里的歌曲播放一气呵成，还可以调整耳朵的舒适度，再也无需担心歌曲变换时对耳朵的强制冲击，在享受美妙音乐的同时，有效保护耳朵的健康。

声色传情，除了音乐方面的优势，提到炫彩精灵629，当然不能不提其为你带来的视觉盛宴。炫彩精灵629为你提供了6万5千色色彩饱满的动态影音，配合其一直以来备受推崇的MTV播放功能，喜欢什么影片，可随身带走，随时观看。在格式支持上，炫彩精灵629支持MP3、WMA、WMV 等多种格式歌曲播放，同时亦JPEG图片的浏览，提供更多选择。

声色之外，炫彩精灵629可以当做手机打电话的功能定能为你带来意外的惊喜。炫彩精灵629采用先进通信技术，支持VOIP电话功能，无需安装任何程序即可实现网络电话功能，不仅音质好于一般的IP电话，话费超优惠，续费方便，且购买时PISA公司还可附送120分钟的话费。如果你和自己的亲人同时拥有炫彩精灵629，还可实现彼此间免费通话。

小巧虽然是炫彩精灵629的一大特色，但其身体虽小，能量却不小，内置可充电锂电池，连续播放22小时不是问题，且支持USB直接充电。

炫彩精灵采用USB2.0接口，支持简体中文、繁体中文和英文三种语言，采用图形界面，使用方便明了，并支持ID3歌曲/歌手名显示，支持Lyric格式，歌词可双行显示。炫彩精灵具有7种EQ模式，支持录音和FM功能，A-B复读，5种循环模式、自动关机、屏幕节电、固件升级及可设置省电模式等，使炫彩精灵增添更多人性化功能。

炫彩精灵小巧别致，且在色彩功能方面全面到位，还能实现电话功能，声色传情，可谓精灵。

广 告 索 引

手足兄弟连 BROTHERS IN ARMS 进军30高地

梦回诺曼底:《手足兄弟连:进军30高地》即将上市

继《使命召唤》、《非洲雄狮》、《太平洋飞将》等二战名作之后,育碧软件又将在中国推出向二战勇士致敬的《手足兄弟连:进军30高地》(Brothers in Arms: Road to Hill 30)。





《手足兄弟连:进军30高地》取材于真实的二战历史,描述了盟军诺曼底登陆之后,一位名叫Matt Baker的中士在混乱动荡的欧洲大陆上,如何带领13名战士用自己的身躯和手中的枪杆,凭借坚韧不拔的勇气,和无私的奉献精神冲出重重包围的感人故事。长达20章的游戏流程中,Matt Baker,这位玩家所扮演的基层军官,需要把散兵游勇组织成为一支具有战斗力的小分队,靠出色的战斗技术和智慧,而非蛮力来取得胜利。

在游戏性方面,《手足兄弟连:进军30高地》同时具有FPS和战略游戏的特性。首先《手足兄弟连:进军30高地》肯定是一个精彩的FPS游戏,默认状态下取消了传统的十字准星,而用真实的武器瞄准器代替,大大地增强了真实感;其次,《手足兄弟连:进军30高地》又要求玩家站在一名小队指挥官的角度,纵览战场全局,发号施令以使己方处于有利的地位。毫不夸张地说,《手足兄弟连:进军30高地》是迄今为止最能真实反映二战地面战场战役的游戏。

凭借先进的绘图引擎,《手足兄弟连:进军30高地》具有令人难忘的画面表现。浓郁的绘画风格,结合写实的场景描写以及精致的人物动态,都让玩家仿佛回到1944年6月6日。更值得一提的是,这一切都是依靠对诺曼底战场的考察、法国上空的历史照片和美国国家档案馆提供上百箱资料,结合育碧软件工作人员的心血塑造而成,尽可能贴近史实,而非臆断之作。



在《手足兄弟连:进军30高地中》,玩家和NPC战友角色仿佛真正的战友一般,他们的对话、行为无不体现着战友之情。在残酷的战争中,手足兄弟的情谊是战士唯一的依靠,而这也正是《手足兄弟连:进军30高地》的意义所在。

游戏特点:

名称:手足兄弟连:进军30高地

类型:FPS(+RTS)

发行商:育碧软件

开发商:Gearbox

价格:69元

★真实的二战欧洲战场、武器

★同时具备FPS游戏与战略游戏的特性

★真实的战术及反应

★丰富的地形,以供战术运用之用

★高AI的游戏NPC

★海量而个性的角色对话,感人至深的剧情

★精彩而优秀的画面表现

★支持局域网及广域网多人模式,支持小队对战

育碧电脑软件有限公司简介

育碧公司是全球最成功的交互式娱乐软件开发和发行公司之一,在全球已有近2000名员工,包括1300名游戏设计、开发人员,在10个国家设立制作部,在52个国家发行游戏,目前已发行超过1000款游戏,累计销售量超过1亿套。自1994年以来每年平均增长40%,1996年育碧公司正式登陆中国,目前中国育碧已拥有300名员工,主要从事游戏类软件的制作和发行。中国育碧的制作部是首家也是目前唯一一家在中国开发制作国际一流游戏的制作部,产品包括《细胞分裂》(PS2)、《细胞分裂:明日潘多拉》(Xbox)、《幽灵行动》(PS2)、《彩虹六号》(PS2)等。中国育碧的发行销售部不但发行本公司的产品,而且代理全球多家知名公司的产品,包括Activision、Sony Online、Sega、THQ和CAPCOM等公司。中国育碧已发行了近150款游戏,是在中国市场发行游戏产品最多的公司。自从1996年进入上海后,中国育碧已在国内销售了500万套左右的游戏。

公司网站 www.ubisoft.com www.ubisoft.com.cn



步入唱客时代

——太乐唱录机打造K歌之王

闪客热早已是明日黄花，博客热也成过往云烟，如今这已是唱客流行的时代！学习工作之余，在互联网茫茫人海中秀一下你的靓音，尽情高歌一曲，让一切烦恼忧愁都消失得无影无踪。但无奈我们没有自己的录音棚，没有顶级的录音设备，也不懂复杂的操作，更没有唱片公司为我们精心打造专辑，一直以来DIY自己的个人专辑是无数唱客的梦想。前不久经人介绍开始使用太乐唱录机，感觉方便易用，高速稳定，欣然介绍给广大读者。

搭建自己的豪华录音棚

太乐唱录机及各种必备软件下载地址：http://www.tailenet.com/help/help2/con2.htm，安装很简单，一路Next下来，桌面上冒出个太乐唱录机的图标。双击打开，进行简单的免费注册，算是给自己的录音棚标个名字，点击登录。可以看到界面豪华凉爽，只有六大功能按钮高悬上方，方便功能间的切换。

第一个按钮就是录音棚了。但先不要急着去，因为伴奏还没有选好。点击第三个放大镜形状按钮，进入伴奏搜寻屋。从左侧导航栏双击伴奏分类（如“华人女歌手”、“革命歌曲”），按照字母顺序寻找自己喜欢的歌。还有一种快捷方法是直接在搜索栏里搜索自己要唱的歌曲。从搜索结果中双击歌曲名称，歌曲出现在“当前播放列表中”，右键单击歌曲，点击“缓存伴奏”，太乐唱录机自动从太乐网服务器上下载该伴奏。



专业打造天王靓声

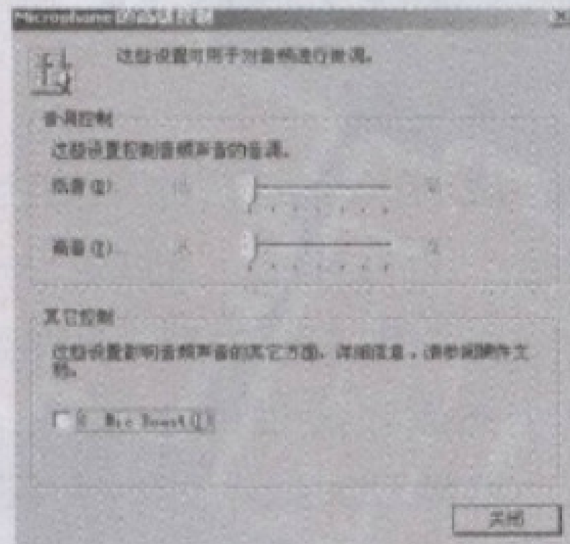
下载好伴奏，点击最上方的“录音棚”按钮进入录音棚录音。不少朋友迷信高档声卡，其实大可不必，因为主要录的是人声，一般AC'97声卡足够。

防止爆音：爆音是录歌常见现象，唱歌者的声音分贝数超过声卡的承受能力，造成结果一片嘈杂，不分顿挫。现在大家用电脑话筒或是耳麦（即常见的10—20元的那种小话筒），大多数是用低档驻极体电容传声器做成，此种话筒的特点是传音清晰而且成本很低，把它用于一般语音聊天和讲话录音的话还可以，录歌合成就不敢恭维了。笔者的经验是最好连接大麦克风（用大转小输入转换插头连接到声卡上，市价2元左右），



可以防止爆音。如果条件不允许，可以适当把麦克风放置离嘴一段距离，或者将麦克风的音量调小。具体做法是：点击“开始”→“控制面板”→“声音和音频属性”→“音频”→“录音”→“音量”，适当调小麦克风音量，顺便点击音量旁的“高级”，把“MIC Boost”前的勾去掉。





录音前要先调节调音台。比起其他录音软件，太乐唱录机把复杂的调音台集成为16种声场模式供用户选择。

1.点击调音台上方的16种声场选择框，挑出其中适合自己的声场，如“男声，大房间”。这时调音台内部各复杂的选项就会自动拨至适当位置。

2.单击调音台，把录歌三大法宝：混响器、压限器、图形均衡前打上勾，如果需要回声效果，也把回声器打上勾。

调音工作完成了，就这样简单，根本用不着费心琢磨每一个参数功能。右键单击当前播放列表中的伴奏，点击“播放并录音”，就可以开始录音了。



小提示：如果出现录歌伴奏和人声不同步，一般是由于硬件不兼容，声卡声音延迟时间长。需要下载并安装新版本的声卡驱动。

生成精美的个人专辑

伴奏放完，录音自动结束。点击界面最下方播放按钮旁的“保存作品”，系统会提示要用太币来支付。本期杂志捆绑有含20太币的太乐欢唱卡，用户利用太乐欢唱卡充值就可以很快速方便的体验到太乐唱录机的无穷魅力了。具体充值方式如下：

1.登录www.tailenet.com进入太乐网主页。

2.首先要进行注册，经过简单的程序注册成功后，点击进入首页上方的支付中心，在支付中心左侧的“欢唱卡 太币卡充值”选项中填入您的用户名，太乐欢唱卡卡号及密码，确认无误后点击确认既可得到20太币。



3.充值完毕后，即可登录唱录机尽情欢唱。

开卡快速通道：点击进入太乐网首页www.tailenet.com，然后直接点击右手“百万虚卡大放送”广告即可进入。

三分钟教你玩转QQ宠物

出生篇

成为一个成功的Q宠主人，最重要的是什么？既非爱心，也非细心，而是——领养一个QQ宠物！

当领到自己的QQ宠物蛋之后，你就能利用它孵化出一个充满了灵性的小可爱——QQ宠物。

目前QQ宠物一共有两种：一个是可爱的Q哥哥，憨厚的Q哥哥徘徊在减肥与美食之间，试图用自己臃肿的身材、甜蜜的语言、幽默的动作打动Q妹妹的心，更喜欢炫耀自己的本领。另一个则是漂亮的Q妹妹，Q妹妹是一个超级爱漂亮、偶尔喜欢撒娇、有时候又非常任性的小坏蛋，骨子里面还是一点爱钱，理想是做企鹅王国里面最骄傲的QMM，成为QGG仰慕的公主！



成长篇

QQ宠物蛋孵化的那天，就是Q宠的生日。随着时间的流逝，Q宠也会一天一天的长大。而除了年龄之外，Q宠还有等级的哦。

Q宠的等级取决于它的成长速度，而成长速度又取决于Q宠的心情值。心情好的Q宠，当然成长得更加茁壮。

要想提高Q宠的心情值，可以通过几个方法。

首先，你要保证Q宠的健康，一个不健康的Q宠是不会成长得太好的，所以一发现Q宠生病了，便要立即带它前去看病。

其次，还要保证Q宠的卫生，因为一个不爱干净的脏Q宠是不会讨人喜爱的哦。所以，你要经常的为Q宠洗澡、做卫生，而这些道具在Q宠商店中都能够买到。

当然，你还要时刻注意Q宠的饥饿度哦。如果它营养不良，怎么可能长成大家喜欢的样子呢？所以，购买Q宠的食物来喂养它们可是千万不能忘记的哦！

最后，你还需要经常的同它们玩耍。因此一个宠物是否活泼，就取决于主人是否经常逗弄它了，一个缺乏爱心的Q宠也不会健康成长的。

教育篇

希望你的Q宠更加聪明健壮吗？那你就要用心教育它了哦！

教育Q宠最简单的方法便是让它在生活中体验成长，所以你可以通过让Q宠打工的方式来进行教育。

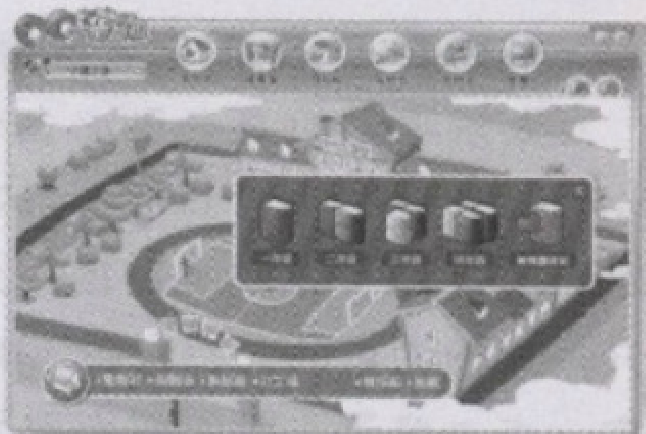


在宠物社区的首页选择打工场进入打工区，然后选择您的Q宠宝贝将要打工的种类，如：在建筑工地搬砖头、在餐厅当厨师。在打工的时候，Q宠会根据工作性质的不同而提升自身不同的属性。武力值表示宠物具有的武力指数；魅力值表示宠物具有的魅力指数；智慧值表示宠物具有的智慧指数。这些都可以通过相应的工作来提升。另外，通过让Q宠打工还能获得元宝，在购买Q宠需要的食物、卫生品、治病时都需要用到元宝的哦。



另外，在宠物学校中，你还能让自己的Q宠学习到华丽的宠物炫。所谓宠物炫是你的Q宠宝贝和你的好友交互的一种方式，在和好友聊天的时候，你可以选择使用宠物炫，让你的Q宠在好友面前秀一把，给好友一个惊喜。

娱乐篇



在闲来无聊的时候，Q宠还会陪你逗乐哦，让你不再感到寂寞。

将鼠标放在Q宠的身上，按住不放后，可以抓住Q宠。此时将它拖到屏幕的上方，一松手，Q宠就会来一个“自由落体”。别担心会摔坏你的小宝贝，要知道这家伙可是足够精灵鬼怪的哦，快落地的时候，Q宠会一个空翻，然后稳稳站住，厉害吧？





你还可以用鼠标来逗弄Q宠，点它的左手，点它的左脚，你会发现Q宠会做出各种不同的反应。就好像你在用鼠标指挥它一样，有趣吧？

别看Q宠个个都体型较胖，但是它们可是相当灵活的哦，不信你把鼠标在Q宠的头顶晃来晃去，那小家伙会非常灵活地尝试去抓住你手中调皮的鼠标。不过，如果你突然做出这个动作，也许胆小的Q宠还会被鼠标吓得抱头鼠窜，过瘾吧？

婚姻篇

小可爱也有长大的一天，同样，它也会遇见心爱的其他Q宠。要促成良缘还是棒打鸳鸯？就看你自己作主了。

如果你决定让Q宠结婚，只要您的Q宠宝贝和好友的Q宠宝贝级别在15级以上，并且性别相异，同属同一代则可以到大教堂去举行婚礼，结为夫妻。结婚后的Q宠宝贝将保留结婚纪念日，而且会显示出配偶的名字。

结婚后的Q宠还会生育下一代，当你的Q宠宝贝结婚后在线时间超过100个小时，就有可能获得一只或者多只宠物蛋。这只宠物蛋将孵化出一个新的小宝宝，而且你还能将你的Q宠宝宝送给朋友饲养哦。

闲话连篇

记者是个挺奇怪的职业，其比例相对于社会上其他职业，人数算是很少了。入这行之前，一个前辈问过我一个问题：假如你是一名战地记者，在战场看到一个人要死了，你是救他还是用相机拍下他的死？当时我感觉自己掉进了一个套儿，很显然，以普通人的道德观念来说，应该救他，但作为记者呢，以职业角度来说，或许应该拍下他的死，因为这样能让更多的人了解战争的丑恶，能起到更大的作用。不过这样是不是丧失了人性？难道记者就不是人么？入行之后，困惑更多了。老记者都有一种看法：做了不该做的事是错的。比如“传说中”的生铁对胸形鼠标垫的深恶痛绝、Littlewing对“老*肉饼”的无法忍受……但我总认为：该做的事不做同样是错的，比如一些人浮于事的GM。也许几年后我也会变得同样犬儒，这都难说。

前几周一直在《魔兽世界》里征战，马上满级的人物，上周账号竟然被盗了！不过塞翁失马，焉知非福，一来整天这么没白天没黑天地玩确实比较疲劳；二来正好能转到一个朋友比较多的服务器，只是可惜了我的女友，她也要跟着我换服务器，挺可惜的。这个盗号的居然能做到一尸两命，算他狠！不过，

想到我练级的日子

想到我身上的装备

想到我苦哈哈地收光了服务器所有的金珍珠

想到为了和木喉熊怪搞好关系打的700多只死木熊怪

想到我在45级的时候全部趟开的地图

想到我收集的所有烹饪配方和95%的炼金配方

想到我的杀人数和所有技能全满

想到我在服务器刚刚开始被崇拜

……

最近郁闷的事不少，女友去外地一个月，家里完全乱作一团。没饭吃不说，茶叶也找不到了，烟灰缸满了倒垃圾时竟然发现没有空塑料袋。“毛豆”（我的小猫）每天沉迷于寻找家中的卫生死角，用自己的毛把那些犄角旮旯扫得一尘不染，然后再钻到我的被子里弄干净自己，它倒是干净了……39度的气温干什么都觉得懒，外屋的顶灯坏了，里屋的台灯也坏了，我每天在昏暗的屋里，借助电脑屏幕的一点点亮光在烟雾中赤裸地无所事事，计划着揍那只瘟猫一顿。不过每当我下定决心出去找它的时候，它就摆出一副受气包的委屈模样，用小爪子捂着脸，细声细气地叫唤，这谁还下得去手？想想女友在的时候，日子是不一样，哪怕是玩游戏都和自己玩大不一样。刚开始教她的时候，是我上赶着求她玩，在这背后还有着我的小小私心：她也玩的话就不会成天觉得我玩游戏不陪她了。不过很快我发现自己“自食其果”了，同样的游戏在男性和女性眼中完全是两个东西，而且男女在游戏中的地位也是天壤之别。她不但玩，还玩得挺好，在游戏中认了一堆“大哥”的她瞬间比我有“钱”了。更关键的，她对收集游戏中的各种怪异物品颇感兴趣，每天把游戏当成是图形化的QQ，在上面聊聊天，“秀”一下衣服，乐在其中。而我呢，只能在一旁望“机”兴叹，低声下气地请求她把机器让给我一会儿：“我升一级就下，成么？”



心鹰
xinying@popsoft.com.cn

游戏“性别”——性别“游戏”

■本刊记者 心鹰
漫画作者 苏黎

我是一个极为厌恶英文的人，不知道为什么，我学习英文总是事倍功半，渐渐地，我放弃了对英文的努力。在一次偶然的机会中，我看到了几句自己能看懂的英文，感到颇为兴奋。

Video games are the most popular toys in the United States.
电子游戏在美国是最流行的玩具。
The games are only moderately popular with girls.
女孩子们对电脑的兴趣较为一般。
In fact, it seems as if every American boy between the ages of 8 and 15 likes to play video games.
事实上，几乎每个8～15岁美国男孩子都爱玩电子游戏。
They discuss video games without end.
他们没完没了地谈论电子游戏。
Children who play video games well must be quick with their hands and sharp-sighted.
能熟练玩电子游戏的孩子必须眼疾手快。

我不确定这段话究竟想表达什么意思，但我猜测，它可能是想告诉读者“女孩玩电子游戏都是废柴”……

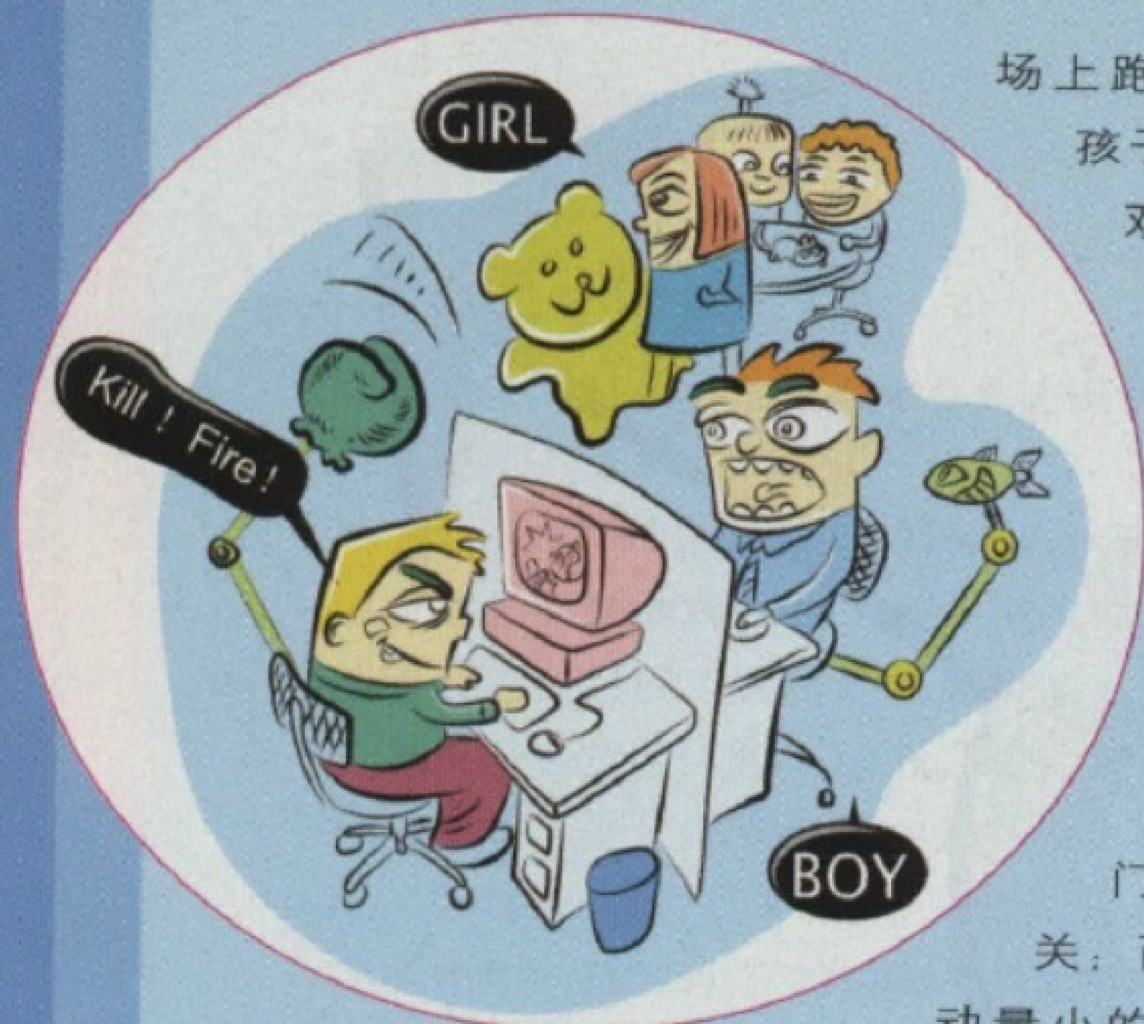
第一部分 游戏“性别”

这个标题很容易引起歧义，在这里，我们并不是要讨论一个玩家在游戏中的性别如何。我想告诉大家的是，也许游戏也存在着“性别”，或者说，任何游戏都有着自己的性别取向。

1.男孩女孩幼年游戏性的差异

看完了引文的一段话，可能很多女性玩家会嗤之以鼻，摩拳擦掌地准备对我口诛笔伐了。其实，说女孩玩游戏不如男孩确实有些片面，女孩有属于自己的游戏，但这些游戏在“电子游戏”中却很难表达出来。科学实验表明，在4个月大时，大多数女婴就可分辨出她所认得的人和陌生人的照片，男婴通常就做不到。1周大的女婴可分辨出婴儿的哭声与音量相近的背景噪声的不同，男婴不行。这些可测量的行为差异远在外界因素起作用前就已存在了。它们反映了新生婴儿的大脑有一种基本的差别——男性的空间能力好，女性的语言表达能力强。所以，男孩子自然而然地去体验那些可磨砺他的空间技能的东西，而女孩子自然而然地去体验那些可提高她的人际交往技能的东西。在最早的性别差异探索者中，有人说过：“男孩子最感兴趣的是物体或事物和活动，而女孩子对人感兴趣”，这一结论有大量的观察结果支持。有一个研究发现，托儿所的很多男孩子会把玩具拆散，但女孩子不会这么做。这种技能并不只意味着“破坏”，在拼图和组装其他三维物体上，男孩子的速度比女孩子快2倍，犯的错误比女孩子少一半。毋庸置疑，男孩对空间方面的优势更易于表现在电子游戏中，而女孩的语言天赋就不是那么容易了。

英国的一项研究指出，女孩子站在学校门口跟妈妈道别的时间平均是92.5秒，而男孩子只有36秒，一说完“再见”就掉头往操



“男孩子最感兴趣的是物体或事物和活动，而女孩子对人感兴趣”

场上跑。在学校里，男孩子玩活动量大的游戏，占用的游戏空间也比女孩子的大。在学校的游戏室里，男孩子更喜欢玩积木，玩各种各样的玩具车，玩各种可发生什么的东西，不管是门把手还是电灯开关；而女孩子喜欢玩活动量小的游戏，假如她们玩积木，所搭的房子大多是长方形的、低矮的，不会像男孩子那样一层层往上搭。到4岁时，男孩子和女孩子通常不会再在一块儿玩，形成了孩童的性别隔离。男孩子通常不在乎小团体的某个成员是否讨自己喜欢，只要他有用，就可加入进来成为一份子，但女孩子会因为“她不好”而拒绝新成员加入；女孩子允许比她小的孩子加入她的团体，而男孩子通常想去加入比他大的孩子的团体。女孩子知道也记得玩伴的名字，而男孩子往往是既不记得也不知道。男孩子喜欢编造充满打打杀杀、枪响炮鸣和恶毒行径的故事，女孩子编的故事以家庭、友谊和情感为中心。男孩子喜欢讲大盗的故事，而同样的故事在女孩子讲来主要是受害者多么多么可怜。男孩子玩的游戏比较粗野又不大讲秩序，有肢体接触，动作连串出现；有冲突对抗，游戏范围大，持续时间长。游戏玩得好不好是以主动干扰别的玩伴为标准，游戏结果有明确的规定，谁输谁赢一目了然，决不含糊。女孩子的游戏比较有秩序，该谁上该谁下有明确的规则可循，游戏步骤也有完整的规定，一般不带有竞争性。跳房子是女孩子最喜欢玩的游戏，对男孩子胃口的是捉迷藏游戏。

2.电子游戏中的性别差异

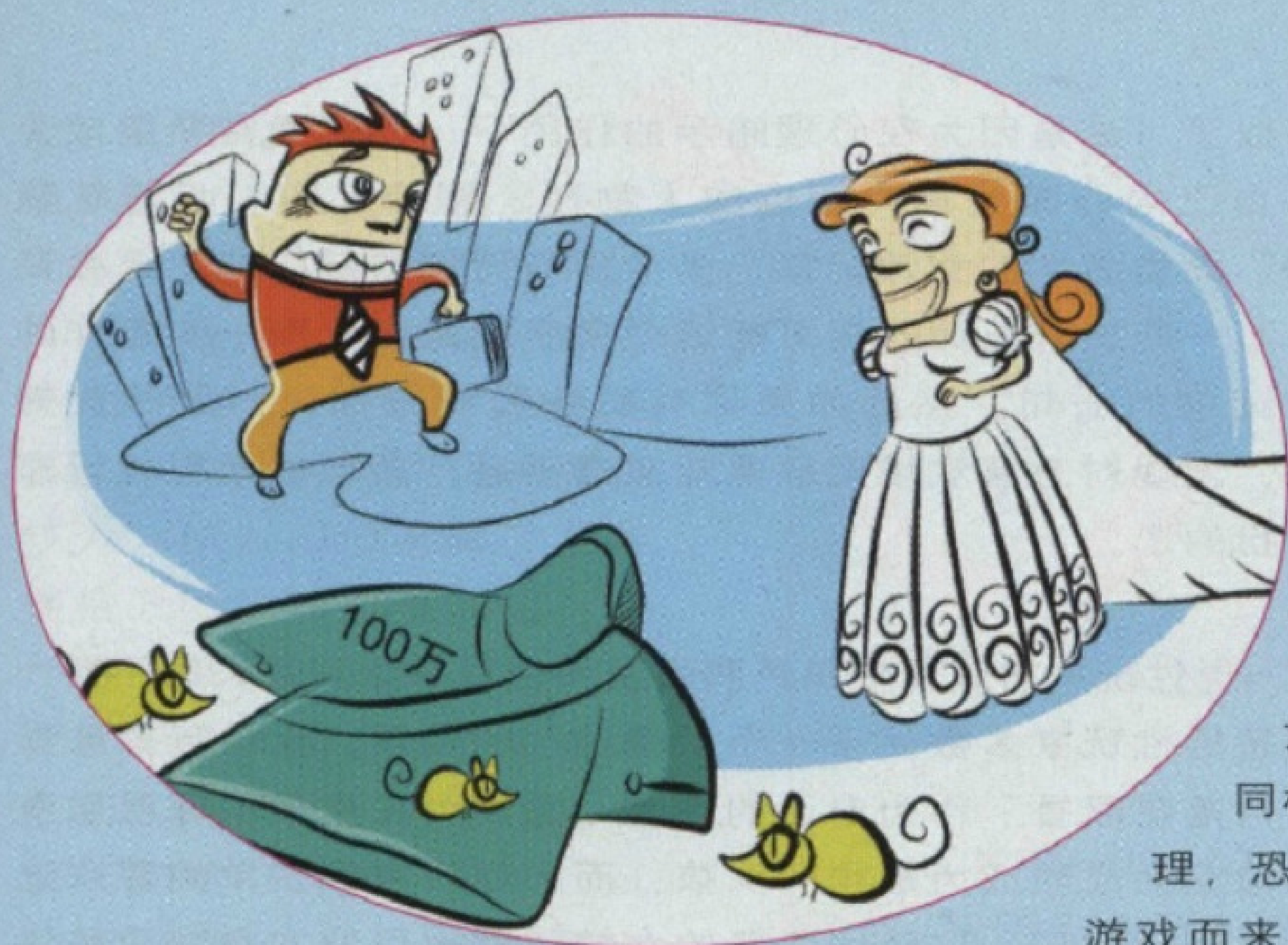
与生俱来的性别差异很快就会随着年龄的增长带入生活，而电子游戏现在正成为生活中越来越重要的东西。如今的电子游戏几乎全部是男性的天地，电子游戏软件为精明的商家带来了滚滚财源。与此同时，真正适合女性玩家的游戏却少之又少。女孩喜欢有复杂的故事情节和能与朋友交流的游戏软件，互联网应该是她们的游戏天堂。在互联网上玩游戏最能折射女孩的行为方式，女孩喜欢与朋友在温馨的环境中交流，而男孩则喜欢天马行空，在竞技的环境下独自尽显自己的英雄本色。如果你问男孩和女孩同一个问题：给新电脑游戏增加100倍的怪物和100倍的武器，你更喜欢哪一个？男孩多半会这样回答：都喜欢；而女孩多半会这样回答：你就是将游戏中的怪物和武器再减少100倍，我也不会喜欢！可以想象，选择女孩游戏的题材有多么重要。假如商家设计出的游戏软件能让女孩在网上替芭比娃娃设计造型和服饰并能交流心得体会，完全可能赢得女孩的欢心。

造成男孩和女孩对电脑兴趣差异的另一个原因，就是现在的软件工程师和企业家几乎都是男性，而男性习惯于用男性的眼光、兴趣开发和改进电脑游戏，又何曾考虑为女孩“量身定做”呢？在男孩游戏不断登上排行榜、网络游戏如日中天的游戏时代，游戏软件制作公司为了追逐更高的利润，似乎不大乐意腾出精力、抽出人马来开发制作适宜女孩子的游戏软件。其实，男女对游戏性选择的差异恰恰是单机游戏与网络游戏最本质的区别：一个是“玩家对抗电脑”，另一个是“玩家对抗玩家”。说“对抗”，似乎又违背了女性玩家游戏的初衷，也许用“玩家间的交流”更能确切地表达她们的意愿。很明显，单机游戏不反对女性玩家，但它更适合男性；网络游戏则适合所有人。如果你去网吧转转，就会发现，玩《泡泡堂》“联众”甚至《仙境传说》的女性玩家远远大于打CS的，对女孩来说，“玩”比“打”更有趣。

相对于单机游戏来说，网络游戏对女性玩家的吸引力明显要大得多。曾出现过一件令我瞠目结舌的事情：我的一位女性朋友同她的男友分手了，理由是“我要玩网络游戏，没有时间谈恋爱……”。这理由我看起来匪夷所思，不过由此可见网络游戏对玩家的吸引更多是出自“人性”而不是“男性”。通常来说，网络游戏的卖点在于“交流”“漂亮”“工会”……而单机游戏最重要的“对抗与挑战”只是其中的一个方面。这就使得一些休闲型的女性玩家深入其中，满足在游戏里聊天、抓宠物、谈恋爱……根



“我要玩网络游戏，没有时间谈恋爱……”



"还是我的婚纱漂亮！"

据中国台湾省最新的游戏调查报告显示，目前台湾省女性网络游戏者大概占全部游戏者的48%，当然目前在大陆还不能达到这个数字，但无可置疑的是，男女玩家的差异在网络游戏这个特定的游戏类型中被淡化了。也许我们可以这么说：单机游戏适合男性玩家，网络游戏适合所有玩家。

一次，与A女一起完成任务，任务内容是：一名女性NPC要求玩家把她的项链带给自己的爱人"卫兵帕克"。当我们历尽千辛万苦找到"帕克"时，发现了一堆白骨。"帕克"刚刚被先来的敌对阵营玩家杀死了，系统需要再过5分钟才能刷新这名NPC，我决定在这里等待刷新，于是去洗手间点了一根烟。当我回来时，惊讶地发现自己的队友不见了，地图显示她回到了任务给予人那里，屏幕上还不断跳动着一行字：你的爱人帕克被人杀死了，不要难过啊……

一次，与B女一起完成任务，得到了一项属性极佳的法袍，满心欢喜地给了她。过了一会儿，忽然发现她的属性大幅度下降，严重影响游戏的进行，询问得知：此法袍太难看了，远不如别人送给她的无属性的婚纱看起来漂亮，于是她销毁了……

一次，与C女一起完成任务，进入《魔兽世界》的一个副本，这对于高等级的我本不是难事，但这次我发现两个人远不如一个人来得容易，原因是：她充分利用了母性的慈爱，本着不让我掉一滴血的原则，用光了所有的魔法给我加血（在《魔兽世界》中，无原则地加血会使怪物暴动，导致无法控制的局面）。在灭团数次以后，我提出：站在我身后，什么都不要干，尤其不要给我加血，就让我死了吧……

第二部分 性别"游戏"

这个标题可能更难以理解了。在这里，"游戏"二字可能换成"花招"或"把戏"更恰当，因为我想告诉大家的是那些存在于游戏中的"游戏"……

1."人妖"与"女驸马"

我经常听到一些男性玩家的抱怨：怎么游戏里女孩那么少啊！看来"男女搭配，干活不累"这句话同样适用于游戏。这也不难理解，异性相吸本来就是公理，恐怕是自然界最正确的事了。通常玩游戏的人都是为了游戏而来，不过，也确实有一些人是为了异性而来到游戏当中。这部分人大概分为两种：为了自己男友而玩游戏的；为了玩游戏找到女友的。前不久，一份中国人口男女比例的调查报告指出，现在中国男性要比女性多，到2020年，中国会有2000万男性娶不到媳妇，而网游这个虚拟世界中的男女比例，更是严重失调。互联网普及之初，有一句话非常流行：没有人知道电脑面前是不是一条狗；而现在流行另一句话：一个女玩家会吸引4个男玩家。于是有商家宣传说，《魔力宝贝》是"美眉"最多的网络游戏，而《天堂2》中随处可见的性感精灵"美眉"，更是吸引玩家的一大要素。

在"肉少狼多"的大前提下，一个有趣的名词出现了：人妖。"人妖"是一个带有贬义的词语，最开始是指运用各种手段进行性别转换的人。但在网络游戏中，"人妖"更倾向于男性在网络游戏中选择女性形象的谑称。其实玩家在游戏中扮演什么性别并不重要，重要的在于动机，动机决定行为。做人妖的动机大致可分为这么几种：一是游戏需要，因为一些网游的特定职业需要女性角色才能就职，比如《奇迹》中的弓手、比如A3中的法师。这些是游戏设定，想玩这些角色的玩家必须做人妖，即使你极力反对，也只能忍辱偷生了。二是个人喜好，因为网络游戏中的女性形象，通常要比男性形象可爱或漂亮许多。三是方便行骗。

前两种动机无可厚非，最后一种就值得商榷了。行骗有很多种，有骗装备、骗ID的，也有骗友情、骗爱情的。当一个玩家做骗子时，大部分都会选择"人妖"而不是"女驸马"，一个女扮男装的人在游戏中没有任何优势可言，男扮女装则不同。一名职业"人妖"这样告诉记者："首先是要选择一个女性角色，然后去装了。其实最需要注意的是，你在生活里也要学会观察女孩子，尤其是观察她们上网时的行为，这有利于你的模仿。技巧方面我认为，装人妖首先是要对女孩本身的了解比较深入，关键问题是在游戏里要装得惟妙惟肖。一丝不差那才叫好，还有就是反应要快，人家问什么事先都得有个对策才好，而且有时候别太过了。矫柔造作反而不好，得先从心理把自己当一女的，完了才能有更好的发挥。另外一点就是别贪，贪婪很容易暴露人妖的身份，人家随便拿一东西就上钩，这是最蠢的。实际上往往那些人还有更好的东西在里面，比如那个城主，开始他给我血饮我都没要啊（血饮在当时服务器里就3

把，RMB都能卖3000多块），最后还不是连城带ID和装备都送给我了。”

从对话中我们不难看出，游戏中的女性角色受欢迎程度要远远大于男性角色。无论是从金钱、时间的花费，还是各种利益（装备、虚拟货币甚至心理上的满足）的获得，女性玩家占有绝对优势。仔细想想这种优势的来由，我把它归结于男性荷尔蒙的过度分泌……纵观现在的游戏人群，其年龄层在16～30岁之间。这个时期的年轻人正处于生理、心理逐步成熟而又迫切需要异性交流的阶段，无论男女。当游戏进入了他们的生活，改变了他们的生活时，生活中的许多问题就必然存在和反映于游戏之中。由于网络的虚拟性与不确定性，这些问题还很有可能被放大、扭曲，变成令人反胃的污垢。从开始BBS上的打情骂俏，到之后论坛中的“哥哥妹妹帖”；从游戏中比比皆是的“兄妹”“姐弟”到后来的“人妖”爱上“假驸马”。这一切似乎都笼罩在一片由激素形成的大雾之中，让人感到浓重的内衣味道……

2.如何鉴别“人妖”

无论如何，没有人喜欢被骗，哪怕你明知道对方是个男人，你也会骗自己：“她”也许真的是个女孩呢！借以满足自己的虚荣心，毕竟潜意识中的被骗比摆明了自己是个笨蛋要易于接受。既然如此，教会你如何辨别一个游戏角色的真实性别可能大家会喜欢。

当你碰到一个女性形象的玩家时，最先得知的信息应该是该玩家的姓名。通过一个人的命名可得出很多有关这个人的信息：性格文静或好动，爱好传统文学、电影、通俗歌曲或少年漫画等。事实上我们并不需要去研究名字中过于深刻的含义，单纯根据字面意思来推断就可以了（这是因为在心理暗示的作用下，人们通常希望成为与自己内心深处最为相近的人物）。例如，叫“月落花飘香”之类名字的女性玩家，多半喜欢诗词歌赋，偶尔还会自己写一些出来，而且很可能这个名字就是自己第一次创作的诗词中的一句。然而如果你有机会和对方探讨一些相关知识，发现对方喜欢堆砌辞藻却文理不通，多半就是男性玩家假扮的了。

男性玩家扮演女性角色和真正女性玩家之间最大的不同，就是男性玩家多数处于一个“模仿”的位置。女性玩家选择“月落花飘香”作为自己的姓名，是因为在思想的深层里有相似之处或想成为那样的女孩，而男性玩家则是单纯喜欢这种性格的女孩。以诗词取名的女性玩家也可能本身就柔美优雅，喜欢浪漫文词；而男性玩家这样命名则可能是为了优雅而优雅，自身却会不经意地表现出男儿的刚硬性格。因此根据名字推断对方性格，然后再通过不断交流，看对方是真的性格如此还是表里不一、刻意模仿，就能得出关于对方真实性别的一些根据。

单纯根据名字，往往还是难以判定对方究竟是不是“人妖”，我们还需要一些其他辅证。一个经常出言不逊甚至口吐脏话的女性角色玩家，即便不是人妖也够不上女性传统美德的标准，因此相信你也没兴趣去研究。多数女性玩家的另一个特征是追求观赏效果重于实际价值，比如宠物和道具，都以好看好玩的为首选。少数喜欢恶搞的女性玩家会带一大堆面貌可憎的宠物或奇怪的道具，但通常也是游戏中最丑最难看却很有特色的东西。而男性玩家在此方面，多数是选择最有用、最强势的。这些情况，也可作为你研究的对象是否人妖的参考。

另外，即便装得再真的人妖，也会露出一些马脚。比如知道一些女性不该知道的事情，或者偶尔口误说出自己室友的女朋友长得很一般之类的话。在交往的过程中应该注意到这些疏漏，虽然事后他们可能以诸多借口百般狡辩，但你应该坚信：一个女孩子绝对不会犯这样的错误。很多时候并非玩家发现不了对方是人妖，而是在产生疑惑后又因为对方的解释而打消了疑虑。事实上最初的感觉往往是最正确的，当你认为他是人妖时，就应该一咬到底。就算对方是真正的女性玩家，这样做往往也会有意外的收获。



“求你了,别加血了，再加我就死了！”

3.游戏中的“游戏”

有人说“世事一场大梦，人生几度秋凉”，觉得人生本身就是一场游戏，但“是”和“只是”却是两个概念。切不可把游戏当作生活，也不要让生活混入游戏。根据美国加州大学洛杉矶分校的同类研究：网龄短的人，可能会较多地沉溺于网络游戏或娱乐，而使用网络超过3年的人，则会把更多的上网时间和精力放在学习、工作和搜集资料上。这应该是上网人的共同规律。现在的网络游戏第一目的并不是娱乐大众，丰富生

活，关键是“赚钱”。所以挑战性对游戏设计就显得非常重要，目前单纯做任务的网络游戏很少，大部分都是练功升级，没有固定的剧情，人和人的交流自由度比较大，所以即便暴露了自身性格丑陋的一面也不会有太严重的后果，因此人性在里面发挥得淋漓尽致，更有人会把生活中的不满尽情地发泄在游戏中。到了最后，玩的就是尊严，玩的就是自我，当然，如果你不在乎这些“虚名”，你也可像狗屎一样活在游戏中。

由于目前中国还完全没有良好的娱乐引导方式，“玩”的天性就成了人们自主引导的规则。正如国内一些成年玩家总结：“游戏中人与人之间有一段联系，往往比现实生活中相处还容易，就像以前读书时的兴趣小组，大家志同道合”。其实游戏世界就像是现实世界的镜子，反映出人在现实世界的心态：国外游戏世界讲究合作精神和诚信，严格扮演角色特征；而国内则普遍缺乏约束力，大都表现得较为疯狂，追求江湖情结，无论什么游戏背景，都能摇身变成江湖。其实，网络游戏本质上只是个平台，可看作未来生活虚拟化切入点，而绝非娱乐那么简单。我们正在走向虚拟化生活：在游戏世界里我们发生了交易，开始网络支付手段。很多事情不再实物去做，可替换成代码进行交易，就像美国电影《骇客帝国》里所展现的平行世界，同时在游戏这个平台上，可选择插播新闻时讯等传播方式，因为它完全是开放式的，关键看你如何去操作。不过，真到了《骇客帝国》里那种虚拟生活的程度，世上还有游戏么？

一段有趣的QQ聊天记录，也许能反映出男女对游戏的不同看法，对一名女性来说，游戏就是生活，是人与人的交流；而对男性来说，游戏只是游戏，仅仅是人生挑战在电子信号中的反映。

(2005-06-07 14:30:27) 女
我想管你要一个东西
(2005-06-07 14:31:18) 男
什么
(2005-06-07 14:31:29) 女
一张点卡
(2005-06-07 14:31:52) 男
干什么
(2005-06-07 14:35:06) 女
是给**人
他高中生又是在网吧，玩游戏现在好像有点困难
(2005-06-07 14:35:20) 男
不成
(2005-06-07 14:37:18) 女
我觉得又不是什么大不了的事情
而且人家一个小男孩……
(2005-06-07 14:37:42) 男
小男孩不上学玩什么游戏？
你觉得我可能答应么？你为什么会有这种想法能告诉我么？
假如他吸毒，是不是你觉得他没钱了，可怜了，也给他买毒品？
(2005-06-07 14:41:35) 女
那当然不会了
我觉得既然人家喜欢玩
怎么忍心让人家因为钱的原因做不了自己想做的事情呢
我没有觉得是什么大不了的事情，觉得你问题也不大……
没想到你这么……
我以前喜欢一双鞋
但我买不起
所以我中午不吃饭
要么就吃很便宜的
一个月后才买了
我当时很郁闷
(2005-06-07 15:05:59) 男
你连什么是帮什么还都不知道
我一直说：我可以帮助新手，但不养懒蛋
他想玩，可以，这是他自己的事，就自己解决
杀人抢劫都成，只要他够胆量不被抓住……

海外传真

梦的延续——《梦幻之星——宇宙》

2005年6月18日 phantasystaruniverse.com

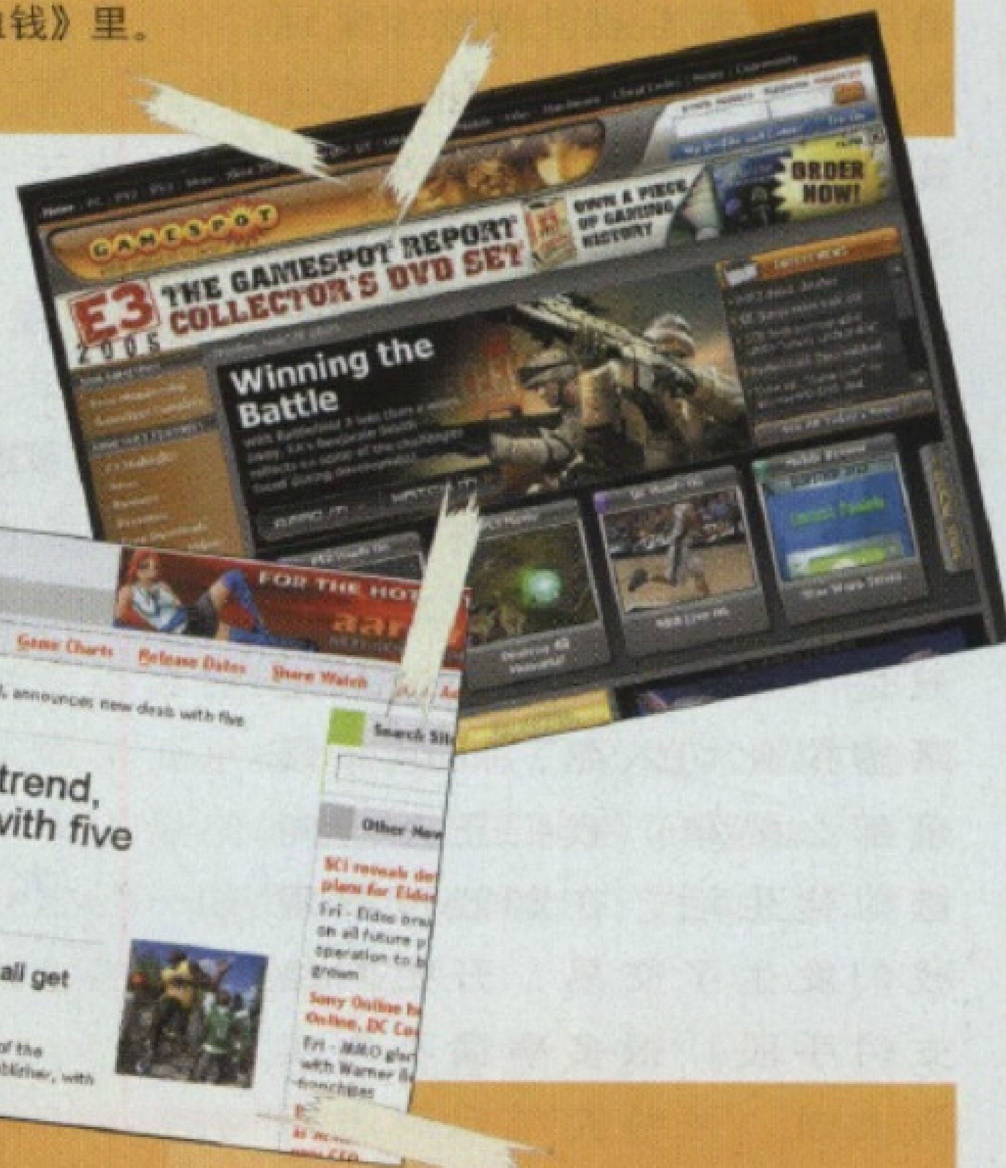
《梦幻之星——宇宙》在继承了《梦幻之星》系列科幻世界观的基础上，引入了种族之间的对立与联合、未知生命体的威胁等全新要素。游戏将不再使用PSO的任务制，而是像动画片和电视剧一样将整个故事分为若干章节，由玩家自行按顺序发展剧情。《梦幻之星——宇宙》单机模式的游戏时间为40小时，在这段时间内，玩家将有机会探索格拉尔太阳系内的各大行星和卫星殖民地，与众多不同种族的NPC进行交流，挑战星系的原生生物。开发者将游戏的副标题定为“宇宙”，为了实现企划时的这个目标，创作人员在各方面做了很大的努力。尤其是画面部分，这次的主人公以及其他角色的3D建模都经过了反复调整，目的就是让游戏中的任务“活起来”。除动作捕捉外，本作还会特别强调角色的表情，另外请来著名声优为角色配音也是计划中的重要一环。一些系列的标志性系统——比如技能、职业和武器装备，这次依然会得到保留，战斗部分本身会和PSO一样充满动作性。



《星际传奇》主角将出演《终极刺客》电影版

2005年6月18日 Gamespot.com

美国科幻电影《星际传奇》于去年夏天上映，随后根据《星际传奇》改编的Xbox版和PC版游戏也在2004年发行。虽然电影上映之后，观众对该片的评价并不高，但接下来的游戏版可谓风光无限，在大卖特卖的同时，也受到玩家们的一致好评，GameSpot也将该游戏评为2004年最佳游戏（很难说游戏版的成功是不是与电影版的男主角有关）。电影中Riddick的扮演者是美国著名影星Vin Diesel，他是一名狂热的游戏爱好者，自称对龙与地下城游戏极其喜爱，最关键的是他甚至还开着一家游戏工作室——“虎狮”工作室，实际上游戏版就是虎狮工作室和瑞典的Starbreeze公司联合开发的。现在，迪瑟尔再次将电影与游戏结合起来。美国好莱坞传来消息，Vin Diesel击败好莱坞众多动作影星，将出演电影版《终极刺客》的男主角（《终极刺客》是Eidos公司著名的动作游戏）。据称电影版《终极刺客》将由20世纪福克斯公司出品，Charles Gordon和Adrian Askarieh以及Eidos公司的Paul Baldwin负责制片，目前还不清楚导演的人选，电影最早也只能在2006年才会上市。根据路透社的消息，Vin Diesel希望以自己的形象取代现在的《终极刺客》中的代号47的形象，虎狮工作室正在为此与Eidos及《终极刺客》的开发商丹麦工作室Io Interactive谈判，同时Vin Diesel希望电影与下一代的《终极刺客》同时上市。当然，由于《终极刺客——血钱》早已经开发，9月15日就将上市，因此Vin Diesel不可能出现在《终极刺客——血钱》里。





跟你赌命！

2005年6月20日 gamekult.com

《赌命战士》（Bet On Soldier:Blood Sport）最大的特色就是俄罗斯轮盘赌式的战斗。战斗之前玩家可以打赌他们将杀死哪类特定的敌人，下注后就出去乱逛吧。当玩家遇到这种敌人的时候，一场豪快的决斗将会发生，决斗的结果自然是玩家将对方做掉，然后根据敌人的等级来获得赌金（当然，被它做掉也是有可能的，但谁会乐意接受这种结果？）。玩家赢来的钱可以用于加强装备，以应付更强大的敌人。喜欢《终极标靶》和吴宇森电影么？那么这个游戏酣畅淋漓的射击感觉和以命搏命的惊险刺激，肯定是你最渴望的。这个游戏的副标题很好地注释了游戏的内容——“血腥运动”。

NBA宣布与5家游戏公司签约合作

2005年6月20日 gamesindustry.biz

美国运动联盟宣布与游戏出版商签署自己的独家合作协议。其中NBA选定了自己的5家合作厂商签署了新的长期授权合约。这5家游戏厂商分别是ATARI、EA、Midway、SONY以及Take-Two，据消息来源指出，NBA及其传播媒体伙伴将能从这些厂商的合约中得到总值约4亿美金的合约金，不过NBA拒绝透露合约中的详细金额数目。NBA方面表示他们更喜爱非专属垄断的授权合约，因为他们相信这样将能提升游戏的内容及质量。根据知名产业研究机构NPD集团的调查，他们估计运动类型游戏在去年的销售总金额达1180亿美元，其中篮球游戏是仅次于足球游戏的最热门运动游戏类型之一。

魔兽世界，一个夏日的无尽狂欢

■本刊记者 冰河


S.H.E登台演出

2005年6月11日，近万名年轻人集聚在上海新国际博览中心，参加由上海九城、美国暴雪、可口可乐三方共同举办的“要爽由自己，冰火暴风城”之《魔兽世界》嘉年华活动。九城总裁朱骏、美国暴雪副总裁迈克·莫汉、可口可乐市场总经理苏柏梁共同启动了“命运之舵”，正式宣告《魔兽世界》在中国正式投入商业运营，并携手可口可乐进行大规模商业合作。至此，万众瞩目的《魔兽世界》中国之旅，终于迈过了至关重要的收费门槛。

在精心的布置下，新国际展览中心2号馆的场地被改造成了一个巨大的《魔兽世界》主题公园，暴风城、铁炉堡、夜色镇……游戏中的各个场景都被复制到了现实的世界。而热爱《魔兽世界》的玩家要么在铁炉堡尝试攀登陡峭的悬崖，要么在夜色镇展示精灵战士的箭法，享受以往只有在游戏中才能品尝的乐趣。美丽性感的人类女法师和精灵女牧师手持法杖在人群中穿梭来往，更让人难以分辨现实与虚拟的界限。

整个活动的最高潮出现在下午4点，当主持人宣布3名神秘嘉宾出场时，早已得知内情的玩家开始了山呼海啸的喧嚣，一阵熟悉的二胡前奏中，《魔兽世界》与可口可乐合作活动的代言人S.H.E踏着音乐的节奏登场，现场演唱她们的金曲SUPER STAR，台下的欢呼与尖叫此起彼伏，无数只手随着鼓点飞舞，两侧的大屏幕则放映S.H.E盛装在《魔兽世界》场景中与黑暗势力战斗的视频。所有的人都沉浸在夏日的狂欢中。



在活动现场另一侧的“冰城”中，三方的总裁召开了联合新闻发布会，回答记者的问题。由于连日的操劳和兴奋，朱骏嘶哑着声音坚持回答来自各路记者的提问。针对本刊记者的问题，朱骏解释之所以《魔兽世界》的收费价格为0.45元/小时，相对市场上其他网络游戏的消费高出不少，并且没有月卡，是因为九城感觉目前网络游戏已经陷入了价格战的竞争泥潭，为了在低廉的价格下盈利，不少游戏不得不尽量刺激玩家延长在线时间，从而造成了种种不良影响，不设月卡主要就是考虑到这个因素。针对偏高的价格，九城将会在具体运营中为玩家提供更多的增值服务，并将在全国持续举行《魔兽世界》的主题嘉年华活动，让玩家不仅只在游戏中体会魔兽的快乐。P

业界动态

玩网体育50万重奖顶级玩家

近日，国内体育游戏互动网站玩网体育（www.whamsports.com）即将与2005～2006赛季英超联赛同步推出模拟游戏“玩网英超”。玩网体育为这款游戏开出大奖：赛季冠军奖励价值人民币50万元的轿车一辆。据了解，玩网体育将为“玩网英超”游戏总共提供150多个奖励机会，除赛季冠军的50万元轿车大奖外，赛季第2～11名（共10份），各奖德国世界杯现场看球名额一个；赛季第12～21名（共10份）各奖人民币5000元；赛季第22～121名（共100份），各奖人民币500元；单轮冠军奖人民币2000元；单轮第2～31名（共30份）各奖人民币100元。

《生化危机》再拍电影

美国媒体Hollywood Reporter日前报道了两部《生化危机》电影版新片的消息，继《生化危机——启示录》票房大丰收后，制作商已经开拍系列第三部作品《生化危机——劫后余生》（Resident Evil:Afterlife），此外《生化危机》电影版第四集实际上也已经开始筹拍。

《生化危机——劫后余生》在澳大利亚拍摄，本片根据《生化危机》第一部的导演Paul W.S.Anderson的剧本拍摄。此前Anderson也曾拍摄《真人快打》、《异形对铁血战士》等与游戏相关的电影。本片的女主角Alice依然是Anderson的妻子兼名模米拉·乔沃维奇主演。剧情上本片将会延续第一部的故事，Alice将在美国西南部沙漠地带碰到更多的丧尸，本片预计将于2006年上映。第四集《生化危机》由德国Constantin Film AG公司拍摄，本片将以东京为背景。

久游网签约上海幻城 发行2款国产休闲网络游戏

久游网（www.9you.com）6月15日于上海宣布，公司已于6月初与国内网络游戏开发商上海幻城网络科技有限公司正式签订网络游戏独家授权协议，将独家发行由幻城网络开发的2款休闲类网络游戏《贪吃宝贝》和《反恐炸弹人》，并全权负责协助幻城网络拓展授权产品的海外市场，此次签约是久游网首次签约代理国产大型休闲类网络游戏。

《墨香》小说上市

3D网游《墨香》的代言人沧月为《墨香》撰写的小说《墨香外传》已经上市。这次沧月以上海腾武数码科技代理运营的网络游戏《墨香》为蓝本撰写的《墨香外传》，围绕着出身于魔教的武林奇才墨香和他的至交好友公子舒夜之间的恩怨展开故事，全书共十余万

字。《墨香外传》包括《大漠荒颜》和《帝都赋》两部。

目标联手江民推动安全网游

6月17日，北京天鸿酒店，中国五大网络游戏运营商之一——目标软件联合国内安全软件领军企业江民科技举行了主题为"安全网游，清爽e夏"的目标·江民大型暑促攻略启动暨《天骄II——刺客列传》公测发布会。在本次发布会上，目标软件宣布《天骄II》首部资料片《天骄II——刺客列传》于17日正式公测，并联手江民科技共同启动主题为"安全网游，清爽e夏"大型暑期促销策略，全国范围普及"安全网游"新模式。目标也借本次合作，全面展开"社区推广计划"。

日本最大金融机构分析PS3将再次获胜

日本最大的金融机构"野村证券"针对次世代主机的发展进行分析，认为PS3主机会获得最后胜利。野村证券是日本著名的财经分析机构（SQUARE ENIX现任社长和田洋一也出身于野村证券），他们日前针对游戏产业发表一篇分析报告指出，2004年日本游戏产业萎缩严重，有不少玩家甚至一整年都没有碰游戏，问到他们为什么对游戏丧失兴趣，其中34.2%的人表示因为没有遇到让他们感兴趣的游戏，18.4%的人想等到新主机推出后再说，由此可知"次世代主机"的确是刺激游戏产业成长的关键，所以更显得3台即将推出的新主机的重要性。不过3台新主机中哪一台赢面最高，野村证券认为谁能找到最多游戏厂商的支持，谁的获胜几率就最大，而挟目前全球9000万台PS2销量的胜利基础，PS3的赢面的确最高，野村证券也预测在5年后（2010年）PS3全球累计销量应达8700万台、Xbox360全球累计销量4800万台。

任天堂力压迪斯尼夺得美国儿童最爱品牌

一项由Decision Analyst、Hypothesis两家美国市场调查报告公司针对美国全国所做的票选调查结果显示，任天堂是8岁至12岁美国儿童最熟悉同时也是最喜爱的品牌。在这项取名为"Cool, Hot or Not?"的市场调查结果中显示，有42%的受访儿童认为任天堂是"最酷（Coolest）"的品牌，36%选了迪斯尼（Disney），有31%选择麦当劳（McDonald's），21%选择耐克（NIKE）。然而美国13至17岁青少年族群对"最酷"品牌的喜爱显然与8至12岁族群相比有明显差异，有26%的人认为耐克是"最酷"品牌，23%选择多功能SUV汽车厂商品牌HUMMER，而美国流行休闲服饰品牌Abercrombie、索尼（SONY）、任天堂（Nintendo）都得到了21%的选票。

电子竞技

WEG第二季魔兽八强战况激烈

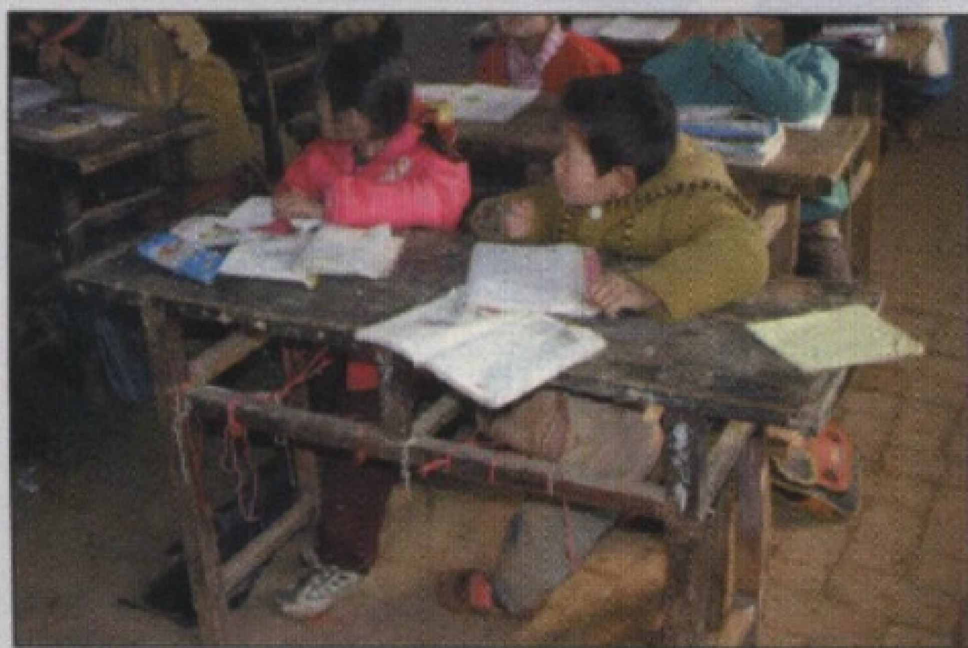
WEG2005第二赛季《魔兽争霸III》八强第二轮的比赛刚刚结束，中国选手xiaoT继上一场不敌立陶宛新秀Winner后再次告负，输给北美战术大师

"寰宇之星"希望小学正式动工

■本刊记者 Littlewing

6月1日，"寰宇之星"希望小学正式动工。2004年寰宇之星与中国青少年发展基金会签约，开始筹建"寰宇之星"希望小学。2004年夏天，寰宇之星选定校址——陕西省蓝田县三里镇杨坡头小学。杨坡头小学位于陕西省蓝田县三里镇蓝金公路西侧，现有在校学生200余名，教师10人。现在的校舍是由旧庙和部分民房改建而成，修筑于上个世纪60年代，全是土木结构的房屋。尽管校舍外部已经进行过粉刷，但由于年久失修，经受风雨侵袭，教室内部已经破败不堪，部分教室的大梁已经开裂变形。雨后操场泥泞不堪，可以没过脚踝，学生课桌抽屉都已经坏掉，要靠绳子来固定。老师办公室也是卧室，里面除了桌子和一张床，就只剩下做饭的炊具了。北京寰宇之星软件有限公司本次选定杨坡头小学，捐助20万元人民币用于建立一所新的学校，新校建立以后，杨坡头小学将拥有9间两层教学楼一幢，15间一层宿办楼及辅助用房两幢。预计新校舍将在10月下旬至11月初竣工。小学建成后，附近一些村庄的孩子们也将能够就近入学，届时在校学生将达到350余名。在校舍建设完备之后，寰宇之星还将为学校继续提供教学设备、体育设施、文具、电脑等，为学校老师提供深造机会。同时，寰宇之星还将设立奖学金奖励成绩优秀的学生，并鼓励公司员工以一对一捐助的方式，来救助当地的失学儿童。总计投入将达到40万元人民币。





希望小学建成后孩子们就能用上新的课桌



重修前的操场在雨后泥泞不堪

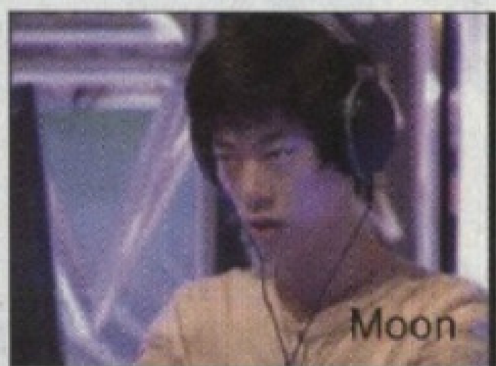
林阜民：IT展会需要游戏、网吧、硬件甚至其它一些行业外的企业共同参与

■本刊记者 司马平安

对于国内方兴未艾的网络娱乐产业，网星公司副总裁林阜民先生是这样看的：“第一，这是一种文化的传播。娱乐产业可以潜移默化地改变人的观念，单机版游戏的下一个进化体就是网络游戏；第二，网络游戏加强了人与人的沟通；第三，它具有某种教育意义。玩家在网络游戏中进行扮演各自的角色，要通过互助才能更好地完成游戏中的任务。网络无国界，游戏在网络文化产业的世界发展趋势中地位会越来越高。”紧接着，他提到了国内外的游戏展会作为串联整个行业上下行的重要性，他说：“展会中有网吧的展示，我们希望通过展会，让更多的网吧业主了解网络游戏。国外的相关展览不仅是政府政绩的表现，同时是对业界的一个整体介绍和对未来的展望。游戏是网络产业的火车头，很多电脑的用户不断对电脑升级，目的之一是为了能配合游戏配置的不断升级。网吧经营者容易随波逐流，展会可以成为游戏产业和网吧产业的风向标，引导网吧的走向，使网吧经营迈上更高的层次。国外的展会充分体现了产、官、学这三者的结合，即官方、产业和学术单位。通过展会商家的展示玩家会了解到官方将会出台什么样的政策，硬件厂商会有什么新的产品和动态等等。产业扩展了，也会带动相关媒体的发展。网络游戏盈利了，才能吸引更多人才加入，从而促进网络游戏产业的不断发展。因此，E3展会上会有硬件公司参展，并且国内就很少，因为硬件公司不想参与大杂烩类型的展会，但软件公司和游戏公司却比较喜欢这类的展会。其实硬件公司可以在展会的座谈会上对硬件发展作一些介绍。那些参加E3的公司大都想通过展会和国际媒体向全世界玩家发表公司的一些信息。游戏开发商可以和硬件厂商有更多的合作。游戏厂商提供开发规格，可以和硬件绑一起，游戏会升级，那么硬件和系统也会随之配合，总而言之，硬件厂商和系统厂商只是提供零配件，游戏开发公司要把它变成刺激大众消费的商品。”最后，他表示：“第三届网博会对我们公司是非常重要的，我们也将通过这次展会将《轩辕剑》这个产品正式推出，同时针对它制作的动画片也会推出，大宇和国际一些大的动漫制作公司关系比较好，我们正在与他们合作，相信不久的将来便能让大家看到《轩辕剑》的动画片。”



shortround，出线希望极其渺茫。本轮WEG《魔兽争霸III》比赛是开赛以来争夺最为激烈的一轮，除了xiaoT连败之外最让人震惊的消息莫过于保持了WEG创办以来全胜神话的Moon终于迎来了自己的首场失利，而缔造这个奇迹的是本赛季新加入的韩国选手Gostop。Gostop从开场就展开了疯狂的压制，并迫使Moon改变战术以恶魔猎手代替中立英雄，之后Moon的英雄接连遭到亡灵英雄组合的秒杀，最终输掉了比赛。



WEG韩国观战团报名

继不久前安徽中青旅推出WCG北京决赛观战游之后，韩国文化观光委员会又协同北京市体育局推出了“WEG第二季度总决赛观摩活动”，并已开始接受报名。目前通过北京市体育局体育休闲产业协会及北京市电子竞技专项委员会与韩国国会文化观光委员会、韩国国会科技信息通信委员会、韩国文化观光部、韩国信息通讯部、WEG2005组委会紧密联系沟通后，现韩国WEG组委会经韩国国会批准，允许中国广大玩家前往韩国游戏比赛现场观摩第二季度的决赛，并且会有一个盛大的韩国电子竞技聚会，届时韩国著名选手，广大电子竞技专业媒体都将出席。

ESWC2005总决赛落户石景山

6月9日，ESWC2005电子竞技世界杯（中国）总决赛在北京市石景山体育馆正式开幕，此次大赛也是石景山区建设“北京数字娱乐产业基地”的重要内容之一。在6月10日至12日的总决赛期间，来自全国25个分赛区的选手分别在《反恐精英》、《魔兽争霸》、及CS女子大师杯、GT4赛车等项目展开激烈竞争，最终决出了名次。引人注目的是，一支残疾人代表队也参与了总决赛，这充分展现了游戏产业作为数字娱乐核心产业的强大魅力所在。

全国400玩家激战“GOQO擂台赛”

6月10日晚，实奖休闲游戏平台



“GOQO”同时在北京、上海、广州和深圳四地举行了“GOQO擂台同城大赛全国决战夜”活动，全国共有约400名GOQO玩家参加了当晚的游戏比拼。本次“GOQO擂台赛”在4月初开始，全国上千名游戏迷参与了本次比赛。其中各城市排名前100的选手取得了参加6月10日“GOQO擂台同城大赛全国决战夜”的资格。最后，4个地区赛的第一名获分别得了3000元人民币的奖金。

产品信息

《傲世Online》即将内测

《傲世Online》是目标根据自行开发的单机游戏《傲世三国》系列开发的3D网络游戏，从2003年初公布至今曾多次延期，最近一次跳票发生在2004年底。6月

西山居成立十周年暨《剑侠情缘网络版2》发布仪式在京举行

■本刊记者 龙猫


金山软件公司董事长求伯君

2005年6月20日，名为“见证中国游戏产业10年”的金山公司西山居工作室十周年庆典在北京举行，同时作为此次庆典献礼作品的《剑侠情缘Online》三部曲之二《剑侠情缘网络版2》（以下简称“剑网2”）首次亮相，并宣布于当晚19点整正式启动内测。

此次庆典活动由金山软件公司主办，与西山居共同迎来十周岁生日的《大众软件》、《CBI游戏天地》共同协办。金山软件公司董事长、西山居创办者求伯君和金山软件总裁兼CEO雷军发表了相关演讲。在会上，求伯君、雷军和与会领导以及前来道贺的众多业界同仁一道回忆了国产游戏10年甘苦，并表达了在下一个10年齐心协力完成国产游戏角逐世界游戏舞台的决心。《大众软件》杂志社社长高庆生在会上发表了演讲，肯定了西山居在10年发展历程中对国产游戏业做出的贡献，并对西山居的未来发展表示祝愿。


《大众软件》杂志社社长兼总编辑高庆生在会上讲话

庆典会上，雷军认为中国游戏产业将向三大方向发展：第一，产业变化，国产游戏经过10年的历练，伴随着一系列国产优秀游戏产品走出国门，争雄海外市场将成为国内厂商下一个10年目标；第二，观念变化，下一个10年，中国游戏产业将进入全面的大众商业运营阶段，游戏将成为中国用户不可缺少的一种娱乐文化形式，同时中国游戏厂商在这10年中将担负起更多的社会责任；第三，主流游戏题材变化，以中国文化题材为代表的东方文化题材将成为下一个10年中主流游戏题材，以中国武侠文化为代表的一系列东方典型文化题材将得到全球游戏产业的喜爱和认可。

会上金山公司还表示，“剑网2”将于7月正式发布，并有望从9月开始全面公测。与西山居十周年庆典同步，“剑网2”的市场活动也将同期拉开序幕。西山居十周年庆典期间，金山软件将在26个省、77个市、528家终端店面同步开展首轮金山“剑网2”推广活动。

据调查，在过去的10年间，国内游戏市场规模从不足1000万人民币扩大至2004年的约40亿人民币，游戏厂商从不足5家增加至大小约150家，游戏产品从当初不足10款到现在数百款。并且有包括《剑侠情缘》系列产品在内的约10款产品先后进军海外，为今后中国游戏走出国门奠定了海外市场基础。P



17日目标总经理张淳宣称，《傲世Online》将在6月底开始内测，放出的内测帐号数量大约1000个，由于内测延续的时间不能确定，目前也还没有公测的时间表。张淳表示《傲世Online》不会交给九城或连邦运营，《傲世Online》将由目标自己运营。此外在被问及《傲世Online》与《魔兽世界》相比如何时，张淳表示“九城的人说画质不次于《魔兽世界》”。

《黑暗与光明》7月开始封闭测试

2005年5月19日下午15点（美国时间），在E3大展的Kentia展厅，游戏蜗牛正式和NPCube公司签约引进欧美网络游戏大作《黑暗与光明》（Dark and Light），并获得了《黑暗与光明》这款游戏在中国区的运营权和亚洲市场的优先签约权。据蜗牛官方透露，《黑暗与光明》计划将在2005年7月底开始封闭测试。

《环游地球80天》最新情报

改编自儒勒·凡尔纳同名著作的游戏《环游地球80天》放出最新情报。公布了游戏的许多新特色，包括高水准的实时3D引擎，服饰动态，说话时嘴唇的同步动作，光影变化，质点系统以及音响引擎等；全新的游戏方式，包括调查、探索以及潜入；在冒险中你需合理安排时间、资金、休息以及进食；完全互动的人物——你可以说话、奔跑、跳跃、攀爬、假装入睡、进食甚至是贿赂他人；多达100个可能遇见并可与之进行互动的人物；有史以来最有趣的人物对话；可选择的游戏难度：从“旅人”到“入侵者”；可搭乘的交通工具包括大象与飞艇等。

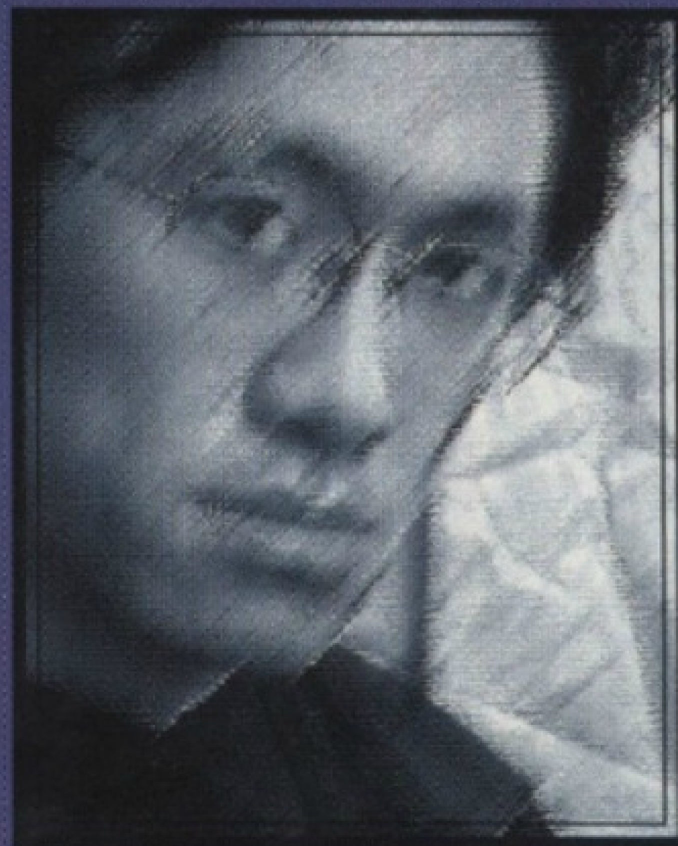


《魔兽世界》可能登陆Xbox360

全球达到200万玩家的网络游戏《魔兽世界》可能会在微软的下一代主机Xbox360上登场。暴雪的副董事Paul Sams说“我们已经就这个合作开始和微软方面协商。本来《魔兽世界》是PC上的网络游戏，但我认为它当然也可以出现在Xbox上。其实我们很早就有这样的决定了。”据业内人士分析，暴雪的这一意向和之前SQUARE ENIX宣布将在Xbox360上推出《最终幻想》系列产品不无关系。

2005年5月29日《纽约时报》发表了一篇名为《游戏是虚拟的，但利润是真实的》的长篇报道，以《纽约时报》这种权威而稳重的报纸，不会对虚拟财产的交易表示支持，但是文中举出的例子，全是凭虚拟物品交易获利的典型。

詹森是个36岁的玩家。在他10岁的女儿对The Sims Online产生兴趣之前，他对游戏也很淡漠。但在此之后，他注意到在eBay上陈列着许多这款游戏里的物品，它们已经成了商品了。他说："我开始陆陆续续听说，有些即将告别某个游戏的玩家，正在出售他们在游戏中的资产，所以我想明白了，低价买进，高价卖出。"但詹森最初的赚钱计划在The Sims这款游戏里并不成功。他遂尔转向了Second Life。与其说这是一款游戏，不如说它为玩家们提供了一个三维的虚拟空间，玩家们在这里可以随心所欲。在这里，他借助自己在现实生活中的身为房地产开发商和承包商的经验，将自己的真实角色延伸到了虚拟世界中。在Second Life中，他有14处房产，足够出租给50个人，继而这50个人可以出售从珠宝到服装等任何物品，当然，这些也都是虚拟的。然后詹森来到eBay、IGE和Gamingopenmarket上将游戏中的利润转化成真实的金钱。"在你成功或失败的经历中，很多情况下，你是否有能力坚持，成了起决定性作用的因素"，他说，"虽然我的月收入有高有低，但这份工作很有趣。"詹森每月盈利1800美元，这已经足够为他在拉斯维加斯的房子付贷款了。而另一个叫爱林的Second Life玩家，在游戏中从事不动产交易的头一年就赚了10万美元。



虚拟的游戏，真实的利润

■本刊记者 Littlewing

10万美元这是个什么概念？足够在北京为一个三口之家买一处可以安居的房产——而这些只是游戏中虚拟的地产换来的。这如何不让人心动？以目前国内最火的游戏《魔兽世界》为例，一家经营魔兽金币和物品交易的网站"我有网"在过去的一个月内销售额突破10万人民币，同时展开大规模的消费送魔兽点卡、纪念套卡活动。《魔兽世界》推出时，暴雪就声明游戏世界中的所有虚拟财产都归暴雪所有，并曾经封停美服大量圈地打钱的玩家帐号，但是地下交易依然从未停止。自从《魔兽世界》在大陆正式收费，打钱公司就从没停止过在公共频道发布广告，而那些最顶级的装备，往往也需要用点卡来交换。记者在《魔兽世界》中经常遇到询问"金币换点卡"或"装备换点卡"的玩家。与此同时，"代练玩家"所连带的服务市场也是巨大的。服务包括向新玩家提供一些入门性质的引导，甚至干脆替新玩家操控游戏中的角色，玩上数天或数周，使得人物的等级获得急速提升。而《魔兽世界》的种种设定，已经在极大程度上限制了虚拟物品的交易，其他网游中，这一现象更为普遍。

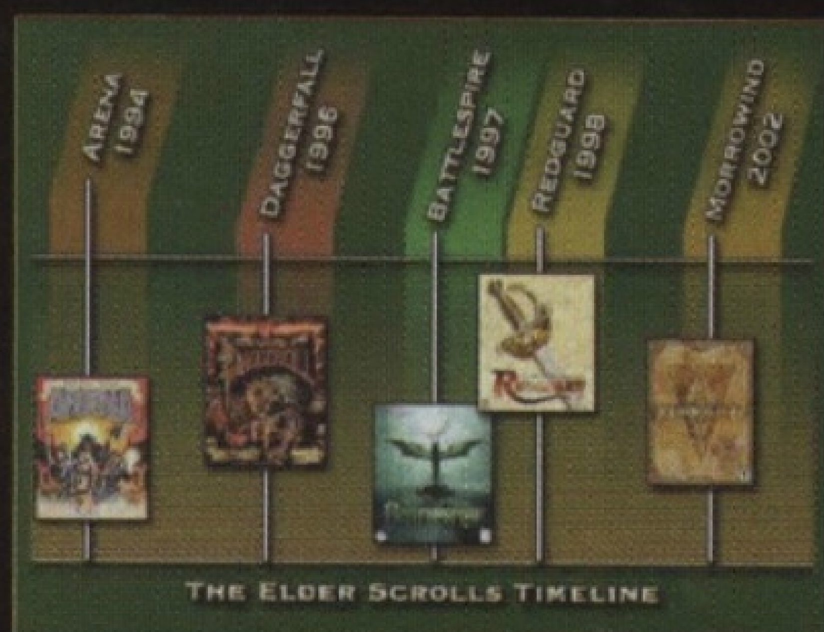
所有这些都引出了两个问题：在虚拟游戏中赚真实钞票，这究竟是一个游戏还是一项工作？无数资深的玩家对虚拟物品的金钱交易嗤之以鼻，的确，到了这一步，就已经不是在"玩"游戏了。但当一种行为成为潮流，个人的力量就很难与之抗衡。就如同单机玩家抱定最后的信念死守阵地，最终还是投入网游怀抱一样，或许以后大家对虚拟物品的交易也会习以为常。但虚拟世界中的利润通常要比现实中的工作收入少得多，没有法律保护，虚拟物品因为某些原因消失，也很难获得赔偿。游戏毕竟是用来玩的，就好像一位在《魔兽世界》中倒卖装备的玩家感慨的："一旦这种虚拟买卖失去了乐趣，我决不继续留恋。"

类　　型：角色扮演游戏
制　　作：Bethesda Softworks
发　　行：Bethesda Softworks
上市日期：2005年底
推 荐 度：5

《上古卷轴IV——地狱》图文前瞻

■四川 陈灼

简短的历史回顾



《上古卷轴》系列历代作品

1994年，正当欧美三大RPG先后沉寂时，一款具有高自由度的奇幻风格RPG《上古卷轴——竞技场》（The Elder Scrolls：Arena）成为那个时代的中流砥柱。

1996年的续集《上古卷轴II——匕首雨》（Daggerfall）和2002年的第三部作品《上古卷轴III——晨风》（Morrowind）都获得了广泛赞誉。

制作小组号称开辟CRPG新境界的《上古卷轴IV——地狱》（The Elder Scrolls IV：Oblivion，以下简称ES4），引起了所有角色扮演游戏爱好者的狂热关注。下面是关于ES4的图文解说与无责任推理：


历代《上古卷轴》游戏中都少不了“废墟”，设计师是更愿意设计一个完整的建筑还是一个残破的废墟呢？我更欣赏的是此图中的天气，有一种“风云变色”的感觉。这种乌云压顶的气魄在ES3那种恣意张扬的天气效果中还从来没看到过。



如果这不是地狱之门，为何周围的大石头都被它散发的罡气激发得浮空了呢？对面的家伙不可能是Boss，我不是说他气势不够，而是他的造型还未够Boss的档次。

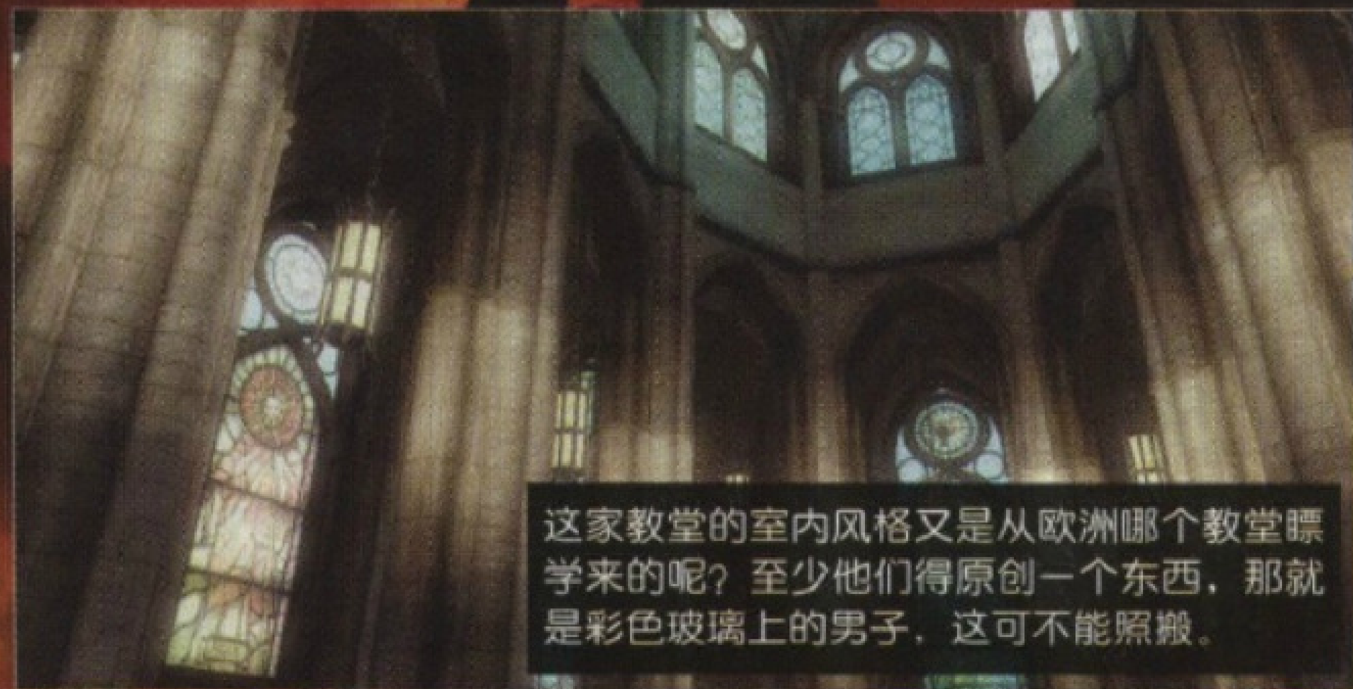
由远至近：哥特风格教堂，歪歪斜斜的墓碑，红色小蘑菇。故事果然发生在帝国核心区，这种高级宗教严整的教堂都出现了；墓碑现在给我们看到的是背面，正面一定要有字，赛过《异尘余生II》（亦称《辐射II》），赶上《博德之门》的幽默碑文呀！蘑菇自然是可以吃的——可惜我是踩蘑菇的小坏蛋，踩、踩、踩……




这是ES4的人物概念图。秘银头盔上的饰纹散发着高贵的气息，秘银链甲如水般的设计理念让人叹服。但是，请不要忽视画面的主角：饱经风霜的老人气定神闲，发型潇洒的女子神采飞扬。好一个傲气十足，自信万分的眼神。

The Elder Scrolls IV
OBLIVION


高度写实主义的树林历来是3D游戏设计师的大忌，因为每一块草丛的起伏，每一片树叶的晃动，都会大量消耗硬件资源。看着ES4中的这张近似照片的丛林截图，我猜想设计师们是铁了心要让我们哭着用10帧以下的速度穿越这片美丽的密林了。


这家教堂的室内风格又是从欧洲哪个教堂瞟学来的呢？至少他们得原创一个东西，那就是彩色玻璃上的男子，这可不能照搬。


这是一张毫无个性的脸，留着过时的发型，全身盔甲只能算二流产品：他出现的地方貌似监牢。根据透露的故事剧情，想必此人就是主角。


长剑匕首、短柄斧、长柄斧、双手斧、手套、皮盔、弓箭，这绝不可能是ES4中全部武器精华所在，这里只是展示了一些武器“类别”而已。那绿色玻璃钢的豪华套装，那金光闪闪的帝国守卫装，那诡异无比的精灵装，都曾是我们在前代中苦苦收集的对象啊。


谁会关心全身铠甲的大个！哦，棕色的骏马儿；哦，可爱的骏马儿，快快载我奔驰过原野，不用让我辛辛苦苦地跑遍大陆。既然有了骏马，会不会也有飞鸟，比如狮鹫兽可以骑呢？会不会有海豚可以骑~~~（画外音：笔者WoW的美梦在Suki的怒视以及铁拳之下破灭。好吧，ES4就是ES4，没有狮鹫骑也不会影响其完整和游戏性……）

游戏也八卦

关于ES4的9个瓜兮问题，以及《上古卷轴》开发者的回答：

问：告诉俺们ES4啥时候发售？

答：呆子！比尔·盖茨不会告诉你Xbox的第三代何时发售，我会告诉你ES4何时发售么？我只会告诉你从2002年年中我们就开始研发了。

问：游戏的副标题“Oblivion”不是“湮没、遗忘”的意思么？

答：丢掉你的“金山词霸”，好歹学点《上古卷轴》的历史常识吧。对于《上古卷轴》来说，Tamriel就是世界，而Oblivion就是地狱。

问：呃，我不太明白，你们宣传时强调的“未来一代的游戏机平台”是啥意思？

答：意思就是还没上市但已传得沸沸扬扬的那些游戏平台，比如Xbox第二代啦，PS3啦等等。

问：小声问一下，这个ES4的PC版硬件配置大概是……

答：说老实话，谁也说不准。可以肯定的是，同ES3一样，你得用ES4发售时市场上最好的硬件配置来对付它。

问：《上古卷轴IV——地狱》中会有多人模式么？

答：NO！ES4将是一个绝对“纯种”的单机游戏。

问：我不想用第一人称视角玩角色扮演游戏的啦……

答：ES4当然允许你用第三人称视角爬上爬下、揍这揍那。

问：4代的故事是不是紧接3代啊？

答：不会的啦。《上古卷轴》每一代游戏的故事情节都没有关联，虽然每一代结束后，《上古卷轴》的历史都要更新一次，以便将玩家创造的传奇融入进去。

问：我有很多很多、很棒很棒的主意，你们必须听我说……

答：OK，在官方论坛发表吧，开发团队天天都守在那里。

问：我说你们放出的这些游戏截图是不是真的哦，太夸张了吧。

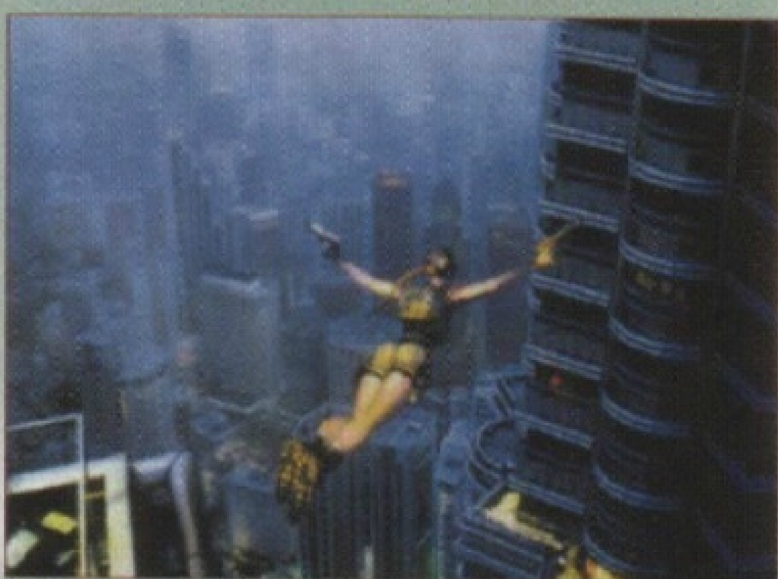
答：赌咒发誓这些都是游戏过程中的截图。

（以上问答纯属八卦，如果你信了，嘿嘿，我就不用多说了吧……哟哟哟，不要拿鸡蛋扔我嘛……）

类　　型：动作冒险
制　　作：Crystal Dynamics
发　　行：Eidos
上市日期：2005年第4季度
推 荐 度：4




这个特写十分迷人


惊险的镜头必不可少


冰雪覆盖的神庙遗迹

古墓丽影——传奇
Tomb Raider：Legend

■游侠 游刃

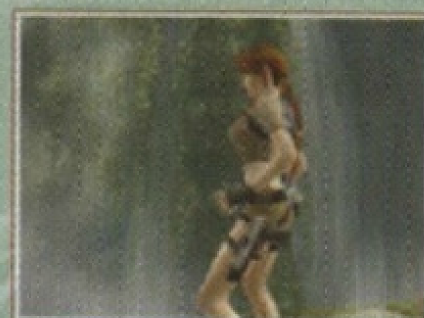
两年前，《古墓丽影——黑暗天使》在普遍看好的形势下登场，不料上市后引来铺天盖地的恶评，成为迄今为止该系列最新但最为失败的作品。为了不重蹈前作覆辙，Eidos将第七代《古墓丽影——传奇》的开发权从Core Design手中剥夺，交给了因《凯恩的遗产》系列而闻名的Crystal Dynamics。接手开发的Crystal Dynamics声称承受了来自玩家的巨大压力。这点毋庸置疑，谁都想知道他们开发出的“古墓”作品会是什么模样。无论6代造成了何种负面影响，《古墓丽影》的金字招牌依旧承载着世界各地劳拉迷的厚望。6代中的男主角和角色扮演元素被玩家斥为蛇足，于是Crystal Dynamics选择了保守路线，承诺7代将回归该系列的本源。当然，这不包括1代的满是贴图错误的古董画面——我们仿佛又看到这个系列最初的乐趣。而今，《古墓丽影——传奇》的冰山一角已露出崭新面貌，劳拉会就此翻身雪耻吗？

虚心还是心虚？

“什么才叫劳拉？什么因素使她名噪一时？她现在的处境如何？只有回答了这些问题，才能确保玩家可从他们喜爱的角色中得到应有的快乐。”Eidos的品牌营销副主席Chip Blundell如是说。谈到如何反思失败时，他不无自信地提到，7代开发计划确立之初，Crystal Dynamics小组的成员就开始着手重新温习历代《古墓丽影》，希望亲身体会以前游戏中的亮点与不足；他们找出过往的用户调查报告，并策划了新的市场调研，重新审视每一份游戏评论，听取玩家关于前作的反馈意见；最后汇总探讨，在此基础上，《古墓丽影——传奇》的设计方向初步成型。Crystal Dynamics组织的开发阵容，亦是历代《古墓丽影》中规模最庞大、人员构成最丰富的；他们甚至重新聘请了劳拉的创造者Toby Gard担任新作的首席角色设计师，希望带给老玩家最亲切的古墓旅程。尽管前期筹备工作看上去相当充分，6代的阴影和10年的辉煌还是足以压得Crystal Dynamics喘不过气来。从Eidos发布游戏时的态度隐约可见他们受挫



明信片





3D版演示动画截图

的底气——财政状况的吃紧让玩家替他们捏了一把汗，《古墓丽影》第七代无疑是Eidos收购风波后的第一个重头戏。从目前公布的游戏资料来看，并没有明确涉及剧情和劳拉以外的人物设定。对新作饱含期待的玩家，宁可相信这是保护机密或者故意炒作的商业行为，也不愿去深究制作和发行方的被动处境。从乐观意义上说，虚心和心虚之间存在着某种微妙的互动。

劳拉移民美国？

以前的劳拉看起来似乎被她的导师冯教授（Werner Van Croy）同化了，半遮眼睛的墨镜和棱角分明的面容透出一副学究模样，而她最具魅力之处就是不逊于男性的威势外观和行动能力。而现在，来自加利福尼亚的晶体动力工作室，将赋予这位英国考古学家更美国化的形象：赭红的发色和略微眯起的双眼看起来少了几分锐气，相反韵味强了许多，跟安吉莉娜饰演的电影版更是判若两人。除了设计者刻意去柔化劳拉的外形，这主要得益于角色模型多边形数目的增多——由6代的4400个增加到了目前的9800个——足足翻了1倍有余。角色外观将采用最真实的材质纹理，细致的面部表情、随外界环境相应转动的眼神、肢体协调且流畅的动作，让我们可预见一个身穿低V领外套、造型更为抢眼、动作更为敏捷的劳拉。大略看上去，她的装束并没有什么改变，但仔细观察她身上的道具不难发现一些新玩意，这其中腰带上扣着的白色圆圈和身后绑着的一排碎片手榴弹最为明显。前者是用于攀附的磁性抓钩，由此可见，新场景的高度似乎不是徒手可攀的；后者则暗示了此次敌人的强大程度。此外还有她头部佩带的无线电通讯装置、腰间的便携式照明电筒和双筒望远镜，虽然在别的游戏里已出现过了，但对于劳拉来说还是首次装备。联想到《细胞分裂》里Fisher和搭档Lambert通过无线电话进行联络，新的通讯设备使这位时髦的考古学家彻底摆脱以往一味徒步探访信息的窘境，可主动接收更多利于游戏进展的资料。另外两边肩带上分别安插了一支微型火把，不知这跟电筒的用法是否雷同，也许它们除了照明还有更重要的用途。值得一提的是，劳拉的招牌式马尾辫和9毫米口径手枪没有丢，我们还能时常看到劳拉手持双枪纵身一跃的精彩画面。

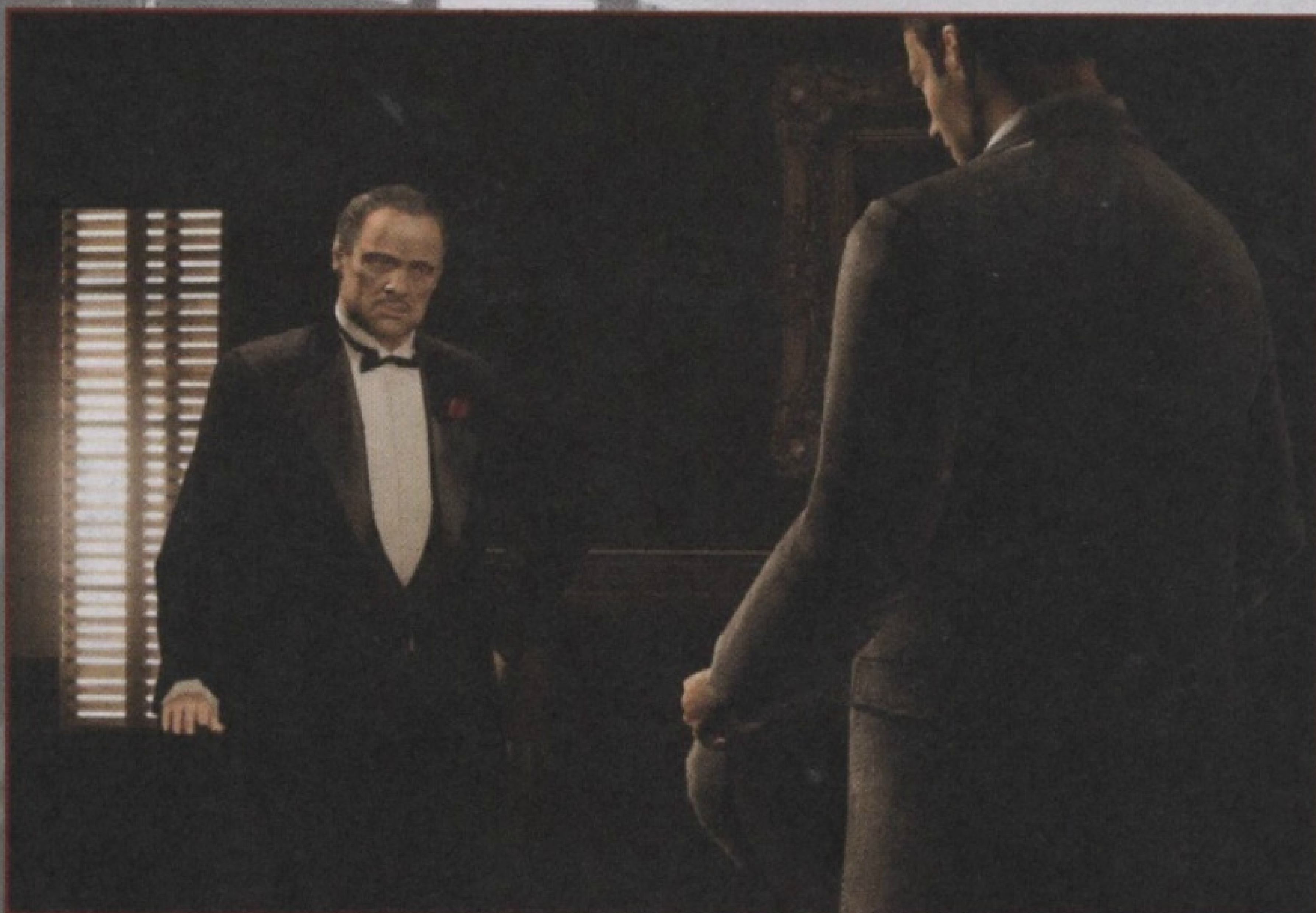
稳中求胜的系统设定


劳拉新形象正面和背面

自上代融合RPG式的剧情遭批后，Eidos从《波斯王子》系列的成功中吸取了经验，决定增加新作的动作成分。几百种动作组合和改良的控制，允许劳拉在刺激的关卡中更加从容而准确地移动，但操作的难度并不与动作的数量成正比，相比6代反而更容易上手。在结合早期作品探索性冒险模式的基础上，新作引入了一些科技感十足的场景，我们可操纵全副武装的劳拉从高空潜入马来西亚的高科技区。当然也不能忘记“古墓”这个根本环节，神庙和废墟类场景依然会出现在游戏中；Crystal Dynamics利用最新的图像技术，创造了一个个充满动态光影的逼真环境。另一方面，周围环境与角色之间的互动不再是一句空谈。譬如在肮脏的环境中穿行，劳拉的身上可能会沾满泥土，而不像以往的游戏中那样，无论在何种环境中战斗，除了减血外，仍旧一尘不染。Toby Gard声称，太真实的描绘将颠覆“古墓”系列固有的传奇色彩，因而真实感的强化并不意味着完全仿真。到底是取悦于习惯这个系列的老玩家，还是迎合新加入者的喜好？制作者最终选择了创新与守旧之间的折中方案。这点不难理解，在《黑暗天使》惨败后，连劳拉的生父Toby都对系统的定位和玩家的口味感到捉摸不定。他重申，整个团队在制作过程中探究了劳拉这个形象成功的关键。在7代中，劳拉将还原本色，同时保持悬念丛生的冒险情节，以多方面的改进牢牢抓住各层次玩家的心。P


劳拉的经典持枪跳跃动作

类　型：动作冒险
制　作：美国艺电
发　行：美国艺电
上市日期：2005年10月3日
推 荐 度：4

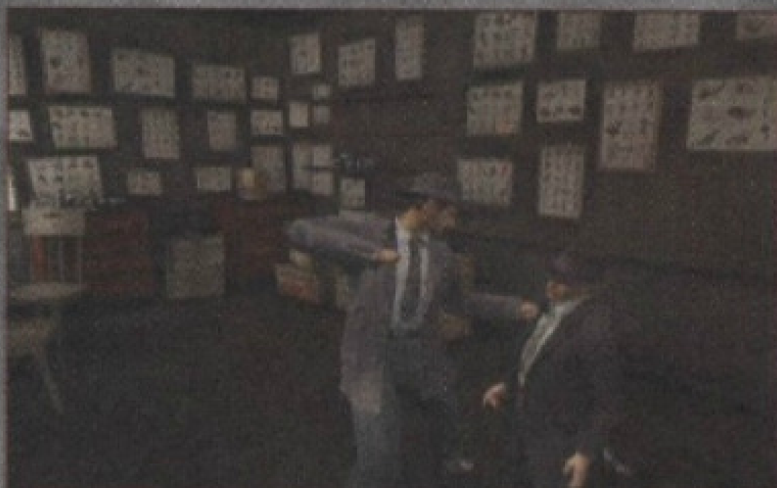


教父 The Godfather

■北京 specterrr

无论复杂程度的高低，每当人们试图构建一个活生生的、充斥着黑帮狂飙枪战的开放性世界时，都无法逃开《侠盗猎车手》（Grand Theft Auto）的阴影。因此在产生制作一款此类游戏的企图之后，明智的选择是使它尽量庞大。自从取得了《教父》改编游戏的使用许可后，EA就致力于将所有黑手党电影的“神髓”引入其中。我们很乐于承认，EA正在准备为我们奉上一席丰盛的意大利大餐——配菜齐全，连奶油甜馅煎饼卷都没有落下。


有事好商量，不要动刀动枪嘛


拳脚无眼


正在被人追踪?

游戏汇集了电影《教父》中20多个熠熠生辉的角色，而玩家正是要扮演一位年轻的黑手党徒：野心勃勃、步步高升，在通往教父宝座的险途上一路战胜对手，赢得他人的尊重和忠心。凭借已故马兰·白兰度（Don Vito Corleone）、詹姆斯·凯恩（Sonny Corleone）和罗伯特·杜瓦尔（Consigliore Tom Hagen）的声音，生动的角色和背景以及多分支剧情，EA在这款多平台游戏中重现了上个世纪四五十年代的纽约：浓墨重彩，好戏连篇。

《教父》作为一款动作冒险游戏，大约有1/5的场景需要借助交通工具，其余时候则是徒步行走。玩家将有机会尝试那个时代的武器和交通工具，例如汤姆枪、双筒猎枪、手枪、棒球棍；而交通工具则包括一些高级轿车如别克、福特和奥兹莫比之类。鉴于开发小组红杉海岸工作室（Redwood Shores Studio）业已取得电影授权，原作的意义更多体现在为游戏提供源源不断的灵感，而非作为临摹的范本。这意味着你不仅能在游戏中重温那些经典场景，还将写下属于自己的全新传奇篇章。

借助Face-Creating技术（正如你在《模拟人生》等游戏中已接触过的），你化身为一名年轻的意大利男性踏入江湖。从苦口婆心地“说服”商人们拿出钱财，威逼利诱以取得完成任务所需的情报开始，你在同众多NPC长期深入的互动中采集信息、了解任务、遭遇冲突，逐渐变得成熟老辣——在游戏中的10年，你将眼看着自己的面容被岁月蚀刻得日趋成熟，身躯在血与火的洗礼中日臻强健。


在江湖上混，早晚要还的……

类似于《真实犯罪——洛城街头》（True Crime：Streets of LA）而非GTA，你在游戏中的所作所为将会影响到接下来的故事走向，通过3个分支通向3个不同结局。作为游戏中十分重要的组成部分，NPC会记住你们之间发生的一切，并通过每次相遇时不同的反应来见证你的成长。穷凶极恶会令人畏惧，和颜悦色则赢得友情，你的一举一动都将在人们的生活中激起波澜，随之声名渐显，功业渐成。

那么，是否意味着Sonny Corleone陈尸街头的一幕不会再次上演呢？EA的高级制作人Hunter Smith指出，游戏将忠实于原作。这意味着你依然无法挽救或是阻挠Sonny的死亡。同样忠实于电影，在那个满含着哀伤之情的慢镜头里，Vito Corleone仍将在与小孙子玩耍嬉戏时安然睡去，Michael仍会成为新的教父，而Fredo仍将死于他所背叛的弟弟Michael手中（当然应该出现在游戏续作中）。

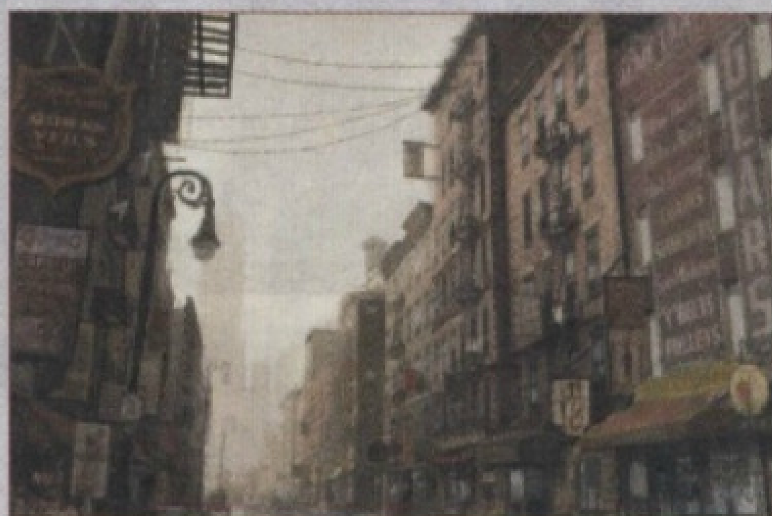
但你依然可影响结局——这取决于你在多大程度上是一个Hardcore玩家。完成任务的数量和质量决定了你取得哪一个游戏结局。一个四处恫吓的冷酷杀手，和摆出和善面孔的好好先生自然收场不同。当然，游戏大体上还是会忠实于电影——所以如果你同我一样对电影和小说烂熟于心，那最后就不会觉得意外。

《教父》看上去就像是EA加入GTA竞技场的入场券——这里是Take-Two的天下，EA想扬名立万，还有很长的路要走。不过弗朗西斯·福特·科波拉那部绝妙的电影为EA的游戏平添几分优势。首先，这有助于赢得主流受众的广泛注意；其次，一个《教父》主题的GTA风格游戏本身无疑充满了致命的吸引力。它将在多大程度上忠实于原著？多线式的剧情将通向何处？五大家族争雄问鼎的烽火是否将贯穿始终？EA能否凭着它的原创游戏超越Rockstar？哪怕关于这一切的片刻遐想都能令人兴奋不已。

现在我们还不知关于游戏的更多重要细节，诸如物理特性或是操控方式之类仍未公布。不过无须担心，开发小组仍然拥有几个月的时间来完成它。

截止目前，我只从《教父》身上看到十分有限的创新。放出的厂商截图和预告短片中，没什么真正具有颠覆性的要素。看上去EA准备把来自GTA的基础构架、《真实犯罪》（True Crime）的多分支剧情、《四海兄弟》（Mafia）相同的背景年代融为一炉。与这些游戏以及《雇佣兵》（Mercenaries）或是《重返黑帮》（The Getaway）相比，我只能说：希望《教父》的确拥有出类拔萃的品质。目前在这一


游戏中人物的表情十分自然


极为逼真的场景设定

领域，还没什么能超越《侠盗猎车手——圣安地列斯》（GTA：San Andreas）或是《雇佣兵》（Mercenaries）的，就看握有电影《教父》授权的EA能否逆天了。我真诚地希望它能带着不可抗拒的霸气和魅力在这个秋天如约而至，然而现在能做的只有安心等待。原作所赢得的广泛声誉和深厚的群众基础，是一座潜力巨大的矿脉，就看EA能否掘出珍贵的钻石了——毕竟华美的外衣下那精彩的游戏性内核，才是真正不可或缺的东西，我可不愿再次看到类似于《最终幻想电影版》（Final Fantasy：The Spirits Within）的惨剧上演了。


在高大建筑的阴影下，到底有多少不法交易在进行着？

大众软件游戏测试平台

intel ATI ASUS PHILIPS

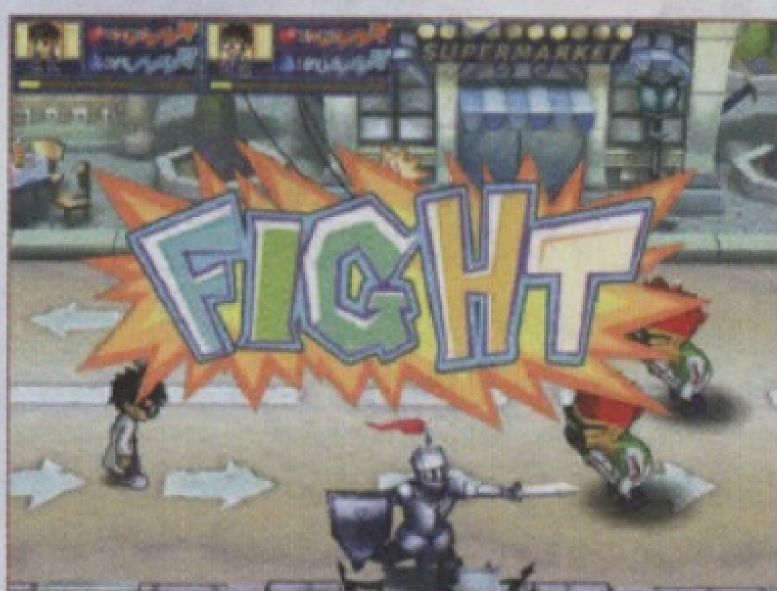
类　型：角色扮演
制　作：上海软星
发　行：寰宇之星
推荐度：5
测试平台配置：
主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
CPU：P4 2.6C
内存：Kingston DDR400 512MB × 2
显卡：ATI RADEON X700 Pro
显示器：飞利浦170X5液晶



木桶小队的新冒险
《阿猫阿狗2》抢先试炼

■本刊记者 冰河（上海报道）

网络游戏无疑是这个游戏年代的主流，几乎每月都能看到新网游作品的出现，每周都能看到与其相关的各种热闹活动。相比之下，曾经辉煌的单机游戏却日渐凋落。看看流行单机游戏的排行榜上，除了“仙剑”外几乎全是暴雪的作品，以至于随便一款单机游戏作品的出现，都能让那些热爱单机游戏的玩家兴奋异常。当然，最后是欣喜还是唏嘘，还是要依靠作品的质量来决定。在这一点上，玩家的口味依然没有降低档次。所以当《阿猫阿狗2》的消息放出之后，诸多《阿猫阿狗》的Fans立刻绷紧了松弛已久的神经，期待着7年之后再一次步入木桶镇。据最新消息，《阿猫阿狗2》的制作已基本完成，将会如期推出。为此本刊特派出记者前往“防卫森严”的上海软星公司，争取发掘出更多资料，让众多期待已久的玩家能尽早体验木桶镇的快乐之旅。



尝试战斗一下，对打开始


熟悉的木桶镇，熟悉的地名

情节设计延续历史

经历过1代的老玩家都知道，上一次发生在木桶镇的恩恩怨怨，猫狗战争背后隐藏的阴谋最终在乐乐、阿康、阿吉3人组成的“木桶小队”的努力下破产。木桶镇的居民继续着他们平静祥和的生活。不过幸福的日子总是短暂的，危机正在这种表相下酝酿着。某天早上乐乐收到了一封信，“木桶小队”的基地——约翰叔叔留下的鬼屋面临被收购的危机。就在乐乐为此奔走的时候，可与动物沟通的天赋让他发觉镇上的猫猫狗狗之间又产生了矛盾，只不过这次是猫族沦落到流浪街头的地步。木桶镇上忽然出现的各种商业活动和推销员，也让居民失去了从前宁静宽容的心态。而此时天才发明家阿吉也遇到了家庭矛盾，充满热血的阿康则迷上了镇上新来的“三人美少女”偶像组合……正所谓“屋漏偏逢连阴雨，船破遭遇顶头风”，该来的不该来的麻烦，全来了……



阿康VS肥婆，饭量大比拼


自动售货机都当街作怪？这个年头啊……


广场上的商业秀，大家都很熟悉吧？





连乌鸦都知道网游不是好东西……



约翰叔叔的鬼屋，会有人买么？

正如前面已提到的，《阿猫阿狗2》的故事背景基本上继承了1代的众多设定，包括主人公、周边环境、事件起因等。而随着情节的一步步展开，玩家也会看到，多年以前的故事又一次在木桶镇上演。猫猫狗狗的争斗只不过是烟幕，事情的背后，依旧是大企业卑劣的阴谋。没办法，现代商业的触角已延伸到这个社会的各个角落，在为人们提供更多生活便利的同时，也在悄悄改变着人们的思维方式和生活习惯。不是所有的人都能意识到这种变化对于自身未来的影响，木桶镇的居民面对突如其来的变化时，起初也欢欣鼓舞，乐于接受这种“现代化”的生活。但是有人渐渐发觉，这种改变的背后也意味着木桶镇的未来将不再由他们把握。要光辉灿烂的现代都市还是需草绿莺飞的宁静乡村？木桶镇的居民将会如何选择？尽管故事曲折离奇，但游戏的内容依旧保持了原作轻松快乐、甚至可说是搞笑的风格。木桶镇居民乖张的举止、猫猫狗狗自以为是的争斗、商业公司人员愚蠢无聊的对白，都可让玩家笑出眼泪。不过，整部作品中最为耀眼的滑稽明星，还是一个动物主角。它是谁？乐乐的好伙伴大米吗？不对不对，那么会是谁呢……

画面制作迈进3D

《阿猫阿狗2》的画面承接1代明快轻松的色调，整个世界充斥着“写实”和“酷”的风貌，这种卡通休闲风格给人怀旧之感。由于游戏采用了3D引擎制作，相对上一代的2D画面跨越了一大步。针对3D技术经常出现的多边形过少导致人物形像僵硬的问题，制作组聪明地采用了流行的卡通渲染技术。一方面可柔化人物造型的边缘线条，减少多边形数目不够带来的“棱角分明”；另一方面也与游戏本身轻松浪漫的风格相适应。此外游戏还采用了即时光影渲染技术，相同场景不同时间的景色都有所差异。而战斗时各种技能的华丽效果更能得到充分体现。3D效果的另一个好处是，使得动画与游戏之间的结合更紧密，不会出现动画精美而游戏画面不够精细的问题。而在游戏进入新章节时，过场画面采用的是暖色调的2D简笔绘画，很容易让玩家想起那些曾经发生在木桶镇上的欢乐故事。

音乐音效

对于卡通休闲类型的游戏来说，音乐音效是制造快乐气氛的重要手段。《阿猫阿狗2》在此方面采用了相对保守的方案。多数时间游戏采用的是卡通轻音乐，没有很强烈的节奏和变换，也没有强调冲击力的高音和低音。即使在“不是约翰的路”这种气氛诡异的地方，也不过减缓了音乐的节奏，简化了配器效果，增加单音节的音效以渲染气氛。丝毫没有恐怖的气氛。而游戏的音效相对音乐就略有不足，除了卡通片常见的诸如“哐当”“扑通”之类的音效，没有十分出彩的。

战斗系统

《阿猫阿狗2》的游戏战斗系统采用了传统的回合制半即时方式，玩家需要看着每个角色的时间槽，迅速选择战斗行为模式。战斗中可选择“普通攻击”“特殊攻击”“防御”“逃跑”等。战斗中消耗的体力和精力，在战斗恢复后会随着时间流逝慢慢恢复；玩家也可利用从各处收集的道具来帮助战斗和恢复。当然，在使用之前最好通过阿康研制的超级PDA进行物质合成，以便造出更有威力的物品，诸如“胡椒炸弹”之类的，相信玩过1代的玩家对此都不陌生。需要指出的是，《阿猫阿狗2》并不是一个非常强调战斗级别的游戏。由于战斗中遭到打击会对时间槽的走动有轻微影响，所以如果己方人多，等级虽比对方低不少也可打过强劲的对手。即使战败，也不会就此“Game Over”，而只是脱离战场。玩家可选择休息或者练级，然后继续挑战。

由于时间有限，记者只是对游戏开始的一小部分进行了简单的尝试，未能充分深入到木桶小队的大冒险中。相信当游戏上市之后，会有更多精彩的亮点等待玩家去发掘。P



很明显，这狗是个卡通动漫迷





这YY的画面看上去也很温馨啊



本期佳作颇多，从备受期待的《侠盗猎车手——圣安地列斯》（Grand Theft Auto：San Andreas）、《战地2》（Battlefield 2），到风格另类的《王国兴起》（Rising Kingdoms）和《51区》（Area 51），都是值得一玩的作品，而且涵盖多种类型。笔者比较感兴趣的是《战地2》，如果不是它要求的机器配置过高，恐怕又会掀起一阵局域网对战热潮。与这些游戏形成鲜明对比的是一些小品级游戏，其中不乏粗制滥造之作。本期中文游戏暂无踪影，取而代之的是一些国外游戏的汉化版，如《神偷3》（Thief 3：Deadly Shadows）和《战争行为》（Act of War：Direct Action），翻译水准一般。

■晶合实验室 fly

侠盗猎车手——圣安地列斯
Grand Theft Auto：San Andreas







类型：动作射击
制作：Rockstar North
发行：Rockstar Games
上市日期：2005年6月8日
推荐度：90

GTA又回来了。游戏变得更加复杂，地图更加庞大，加利福尼亚州的3座城市——洛杉矶、旧金山、拉斯维加斯被稍加改名后加入了游戏世界；暴力、种族歧视、金钱、赌博，都在这3座城市中上演着。而玩家就在这复杂动荡的社会背景下，去闯出自己的一番事业。从目前情况来看，游戏画面风格有少许改动，华丽了许多，对机器配置要求比较高，某些场景掉帧严重；和NPC的互动趋于复杂，警察们变得更厉害，交通工具种类增多；生活体验更加丰富，健身房、美容院任君选择。玩家可尽情地在游戏中打造自己或者暴力或者平凡的人生。

王国兴起
Rising Kingdoms



类型：即时战略
制作：Haemimont
发行：Black Bean Games
上市日期：2005年6月9日
推荐度：85

这是一款带有奇幻背景的即时战略游戏，沿用采集、建造、生产、进攻的老套路，采用“魔兽III”英雄的老思路；而创新之处在于增加了“荣誉值”概念，它对增加人口上限、雇佣英雄和学习技能等起着重要作用。其次游戏中设计了很多中立种族，当你夺取了这些种族的基地后，你就可以生产这些种族的建筑和单位。最后则是英雄的变化，和“魔兽III”中10级英雄所有技能都会不一样。游戏的英雄要有所选择，也就是说英雄必须要在技能树中选择一个系来发展，没有全能的强者。游戏画面精细度不够，不过其独特的设计和背景还是值得一玩的。

51区
Area 51



类型：第一人称射击
制作：Midway Studios-Austin
发行：Midway
上市日期：2005年6月10日
推荐度：80

笔者个人以为本作做成一款恐怖冒险解谜游戏才是最棒的……也许是《X档案》看多了的缘故，51区历来都是一个充斥着外星人、高科技武器、病毒以及美国政府和军方阴谋的地方。那个地方若出了事，不是地球要毁灭就是人类要绝种。游戏中的51区果然也出了事。玩家将扮演一名科学家，调查51区的一次病毒泄漏事件，探索51区的秘密与阴谋。本作令人感兴趣的地方在于配音，其中有笔者甚为喜爱的大卫·杜楚尼。不看《X档案》很多年，回味一下经典的声音也不错。值得一提的是，游戏不支持Win2003操作系统。

极品醉车
Juiced

类型：赛车
制作：Juice Games
发行：THQ
上市日期：2005年6月12日
推荐度：80



《极品飞车》类的赛车游戏。本作似乎重点突出一个“醉”字，但笔者在游戏中似乎尚未体验到这一点。游戏拥有各式世界名厂的赛车，拥有世界各大都市的赛道，拥有无比详细的改装模式和类型。只是游戏画面不尽人意，虽然背景和赛道看起来光怪陆离，让你觉得很华丽；然而赛车本身模型却给人一种“硬”的感觉，玩起来并不是很舒服，汽车的控制也不是很爽。也可能玩惯了《极品飞车》系列，在它之外的赛车游戏都没有那种豪快的飙驰感。

战地2 Battlefield 2





类型： 第一人称射击
制作： Digital Illusions
发行： EA Games
上市日期： 2005年6月18日
推荐度： 90

本作对笔者而言虽是期待中的大作，但也有些许失望。由于游戏把背景拉到了现代战场，势必造成火力的急速提升。过去的步枪换成了重机枪，螺旋桨飞机换成了喷气式飞机；火箭炮与武装直升机的对射，坦克与舰炮的互轰，也许游戏会变得很热闹。不过总觉得这样就丧失了一些对抗性和技巧性，也许是笔者的过虑吧。游戏引入了指挥官系统。被委任为指挥官的玩家拥有一些超强能力，可纵览战场局势，全盘指挥战局；也拥有诸如侦察、补给、火炮支援的“技能”。各兵种之间、上下级之间的交流沟通，命令的传递执行都在本作中得到了最大程度的体现。

冰城传奇 Bards Tale



类型： 动作角色扮演
制作： InXile Entertainment
发行： VU Games
上市日期： 2005年6月12日
推荐度： 75

这个游戏的前身要追溯到1985年的同名游戏，不过本作并不是简单的一个复刻版，而是一个经过重新制作、重新编写剧情的新游戏。只不过……画面实在有些粗糙，操作上也不太顺手。游戏本身是ARPG类型，玩过“暗黑”的应该很容易上手。玩家将扮演一个吟游诗人，在一个城镇和另一个城镇中到处游荡，或者在酒馆里唱唱歌骗顿晚饭，或者耍一些小把戏博美女一笑，总之游戏在轻松愉快的气氛中拉开了序幕。建议玩家在游戏选项中把字幕打开，这样既可有助于游戏进程，搞清楚自己该说什么与不该说什么，也可体验西方特有的冷幽默。

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。



森林奇遇 Wik and The Fable of Souls

类型： 动作冒险
制作： Reflexive Entertainment
发行： Reflexive Entertainment
上市日期： 2005年6月4日
推荐度： 65



麻雀冒险 MAHJONG Quest

类型： 益智
制作： iWIN
发行： iWIN
上市日期： 2005年6月9日
推荐度： 65



自由高尔夫 CustomPlay Golf

类型： 体育
制作： Fusion Labs Ltd.
发行： Fusion Labs Ltd.
上市日期： 2005年6月17日
推荐度： 70



战争行为（中文版） Act of War：Direct Action Chinese

类型： 即时战略
制作： Eugen Systems
发行： Atari
上市日期： 2005年6月13日
推荐度： 80



海滩猎手 Waldmeister Sause Ballermann XXL

类型： 动作冒险
制作： Media Verlag
发行： Media Verlag
上市日期： 2005年6月9日
推荐度： 65



比萨小子 Pizza Dude

类型： 动作冒险
制作： Team6 game studios
发行： Team6 game studios
上市日期： 2005年6月11日
推荐度： 50



神偷3（中文版） Thief 3：Deadly Shadows Chinese

类型： 动作冒险
制作： Ion Storm
发行： Eidos Interactive
上市日期： 2005年6月6日
推荐度： 85



闪电战——绿色恶魔 Blizkrieg Green Devils

类型： 即时战略
制作： Nival Interactive
发行： CDV
上市日期： 2005年6月17日
推荐度： 85

“我们相距咫尺，但是感觉却远隔天涯”。这样的大俗词儿有没有令你感到厌倦？事实上，人们喜欢说这样的话，是因为身边再亲近的人，你也无法洞悉他的想法。那么，如果你能进入别人的大脑中去冒险，那是怎样的感觉？《精神世界》将为你提供很多个有趣的答案。



疯狂的奇思妙想《精神世界》

■游侠 游刃

极 总评 9.0

😊	疯狂的创意、可爱的风格、绝伦的画面、深刻的内涵
😐	它不是适合所有玩家，但是在本职上却做得让人难以找到缺点
制作	Double Fine Productions
发行	Majesco Games
载体	CD×5/DVD×1
类型	动作
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：9.0　画面：9.0　音效：8.5　创新：9.0　剧情：9.0

关于夹竹桃和煎饼的二三事

不知道是谁最先说出“二三事”这个词，印象里中学语文课本中鲁迅先生的文章经常和这三个字挂钩，暂且借来一用。不过下面要说的二三事与章太炎先生毫无瓜葛，更和藤野先生沾不上边，它的主要出场人物包括Oleander和Cruller，没错，就是夹竹桃和煎饼。用食品做人名听起来虽然不会立马让你捧腹，甚至感觉十足荒唐，但比起Bush、Blair等等俗滥的名字还是强过一大截，至少给人一丝新鲜。注意，新鲜的事情遍布《精神世界》的每个角落。你的主要使命是向某人的头部扔个巴掌大小的传送门（Psycho Portal），可以潜入他的意识世界一窥究竟，在里面为其修补残缺的记忆、完成未尽的思绪。这样的使命是否让你找不着北了？所以当你困在别人的意识里时，别忘了从背包里取出一小颗带有强烈刺激气味的嗅盐（Smelling Salts）提提神，它的功效在于使你摆脱别人的思维世界而立刻清醒过来——这好像蛮有道理！另一件道具熏肉（Bacon）的作用就让人匪夷所思了，它可以召唤出可爱的Ford Cruller老头——这是什么原理？或许开发者认为熏肉和煎饼搭配起来比较美味吧。



关键时刻Cruller老头也不忘恶搞一



卡通片里常见的一幕——“打成一

习惯美式幽默的玩家更容易接受游戏里天马行空般的搞笑，让我们看看主角Raz的物理攻击Palm Bomb，这招似乎应该翻译为掌击炸弹，但根据它的特征——从空中直线下落，用手掌把地面砸个大坑来看，我更习惯把它冠以星爷“如来神掌”之名。较之星爷的无厘头，《精神世界》里的种种恶搞看上去更合乎常理。当四处拾荒的Raz路经海边时，远远瞧见美女老师Milla悬浮在近海木台的空中，好奇心驱使他去问个究竟，玩家想必也有同样的念头吧。然而当试遍了



面对敌人Raz总是表现得义正词严


华丽的战斗随处可见

各种跳跃方式却发现始终与目的地相差零点零几公分时，你明白自己被狡猾的设计者耍了。而当你按部就班地拿到小船出海证并架舟登上Milla老师所在的平台时，她却让你进入她的意识学习新的技能。踏入她的精神世界后，眼花缭乱的舞池灯光、接踵而来的训练和比赛准会把你逼昏，此时Milla亲切地告诉你"快点过关，参加Party，别让一个女生等太久！"如此钓人胃口的言辞再次把你情绪提到最高点……事实上完成训练后什么也不会发生，但华丽的舞池场景和炫目的漂浮技能仍会让你感到不虚此行。制作者用心良苦，在畅游一个个精神世界的同时，游戏也深深吸引了玩家的精神。

人性是世界的根本

每个人都有缺点，但如若要指出每个人的毛病所在，让所有人达成共识根本不可能。事实上，游戏的设计师还没有蠢到这个地步，他们巧妙地把人物意识上的缺陷和内心的阴影转化为游戏中的物品。举例来说："保险箱"囊括了每个人心灵深处不为人知的隐秘画面，"蜘蛛网"象征了难以逾越的心理障碍，"行李包"则是人生旅途中积累的思想包袱的化身。而进入别人的思维世界，探究秘密、扫清障碍、剔除包袱正是一名精神战士（Psychonauts）的职责所在，这听起来虽然很玄乎，但颇具现实意义，精神战士这行当简言之就是直接渗透进大脑的心理医生。

既然每个人都有陋习，每个人都有恐惧，那么游戏里的角色们也不例外。夏令营里有个喜欢凿壁偷窥的小家伙，他成天紧贴墙上的破洞煞有介事地窥探小屋内的情形，幻想着Party时如何勾搭女生。看着他稚气的模样，听着他的夸夸其谈，你决不会义愤填膺地板起脸孔，更不会把他和"不良少年"四个字联系起来，反而感到一点可爱；Oleander教练执鞭的严厉全营闻名，令小朋友们闻风丧胆，然而你能想像他是个堂上口沫横飞、课间鼾声如雷的家伙吗？逍遥快活的Milla老师虽然表面乐天，但她的内心仍免不了些许杂念，当玩家驰骋在舞池场景时稍加留心就会发现某个房间里隐藏的恐惧深渊；就连主人公Raz也未必是个彻头彻尾大义凛然的家伙，尽管面对敌人时义正词严，但对于小动物他并未表现得关爱有加——当他架着漂浮气球高速奔跑并把一只小松鼠撞得粉身碎骨时，他没有唐僧那样"砸到小动物多不好"的口水和佛心，相反只是毫不经意地来一句"纯属意外"，接着继续他的旅行。放心，这里的"粉身碎骨"没有你想像中可怕，事实上，《精神世界》里没有什么值得害怕，即便是最丑陋的Boss，除了滑稽你不会想到其它形容词形容。这一票个性鲜明的角色摆在面前，你将控制不住想要对他们一窥究竟的欲望。对话是游戏中另一个出彩的部分，试着用超能力给伙伴们加点温度，他们或许会说"快停下，你要烧坏我最酷的帽子了！"给正在偷窥的家伙来一拳，你会很卡通地把他的身子打进窄小的墙洞中，等他慢慢从夹缝里抽出脑袋，指着你的鼻子忿忿不平："嘿，伙计，找你自己的位置去看吧！"听到这样的回答，你是瞠目结舌还是哭笑不得？

平台跳跃、角色扮演及其它

游戏画面不亚于当下正红的《魔兽世界》。笔者从未像《精神世界》这样感觉截图是一种轻松的享受，无论任何时机和角度都能截取完美视觉效果的图片。当然，《精神世界》是不折不扣的动作游戏，但除此之外，设计者很好地融入了角色扮演、即时战略甚至战棋游戏的成分。作为平台跳跃类动作游戏，收集物品是个重要的环节，《精神世界》里的战利品多得让你无法想像，如果想全部集齐，不花上十天半月的功夫可不成。值得庆幸的是，大多数战利品分布在旅途当中，没必要刻意搜寻就能弄个盆满钵满，除了提升等级，它们更重要的作用是指路。没错，从物品的分布走向就可以看出下一步该往哪儿去，要知道，意识世界里环境变化多端，看花眼是很正常的。

在滑铁卢场景中，你要帮助一个疯子在他的精神中战胜拿破仑。你可能已经猜到接下来的情节包含即时战略要素，但是你能想到Raz需要时而扮演战役中的动员者，为招募士兵作战而四处奔波；时而又跳出戏中角色，坐镇指挥单位修筑桥梁、力挫敌军吗？它会让你惊呼："天哪，这是个什么样的世界！"但这一切可没有想像中复杂，制作者对上述元素进行了无缝衔接，并加以完善的帮助体系，使玩家稍动脑筋就可以顺利进行游戏。当然，这并不意味游戏毫无挑战，后期场景中的跳跃、攀爬和滑行对玩家的操作提出了更高的要求，毕竟，这是一款平台跳跃游戏。



如果你热爱动作游戏，并喜欢那些天才的想法，那么不能不尝试《精神世界》。这是一款近乎完美的佳作，请记住以下10个来自世界知名游戏媒体的评价：

Computer Gaming World：100分（5）	Buzzscope：100分（A+）
Play Magazine：95分（9.5）	UGO：95分（A）
Inside Gamer Online：94分（9.4）	ActionTrip：91分
PC Gamer：90分	Gamespy：90分（4.5）
1UP 90分（9）	

为什么只有9个？没错，还有一个在这儿：《大众软件》90分！P

忽然恐惧
——《恶夜杀机》带来的思考

Obscure

■湖南 历文

良 总评 7.9

类似电影的手法运用于游戏中，让人耳目一新，恐怖气氛的营造值得称道

剧情安排有些虎头蛇尾，操作设置有先天不足

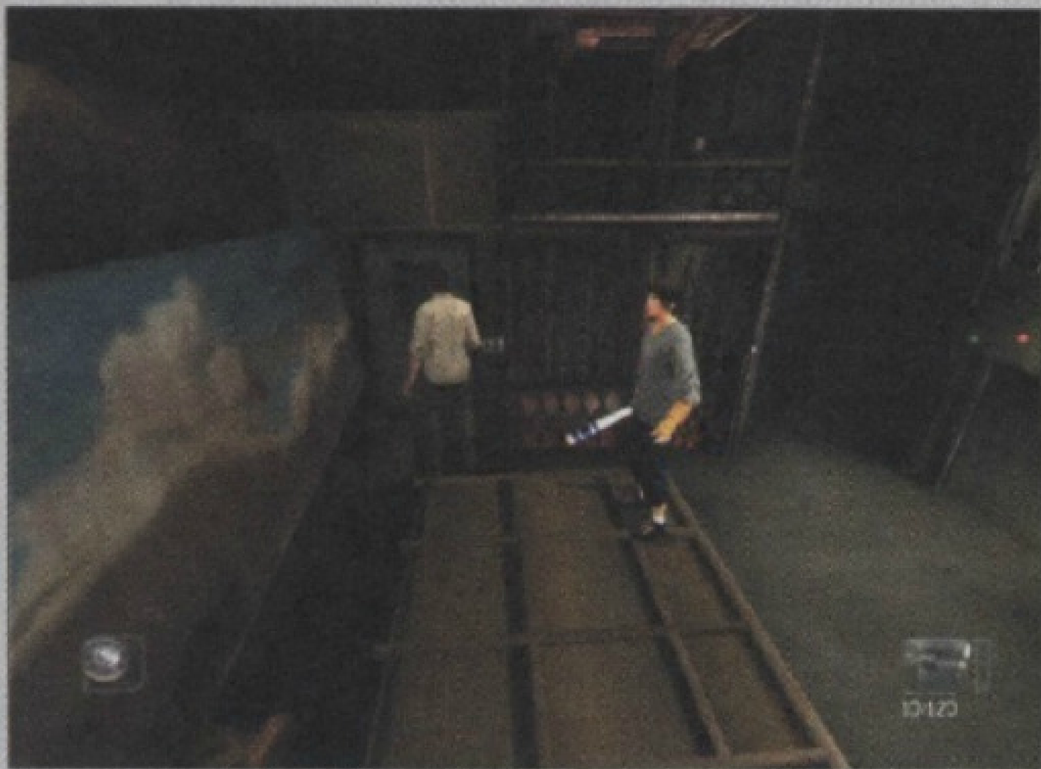
制作	Hydravision Entertainment
发行	Dream Catcher Int.
载体	DVD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0 上手精通：8.0 画面：7.5 音效：8.0 创新：7.5 剧情：8.0

《恶夜杀机》亮点何在?

曾几何时，冒险解谜类游戏（以下简称AVG）被业界人士一直认为是即将消亡的游戏类型，热衷此道的玩家虽然无法苟同，但近年来AVG一直苟延残喘，无法大红大紫却是不争的事实。《恶夜杀机》披着AVG的躯壳，但添加了许多新的元素，其中开始最让人感觉新鲜的就是它的多主角系统，玩家可以随时更换控制的角色，这在从前的AVG中是没有的。设计公司在游戏中设置的5人角色群各具特色，形象鲜明——有的擅长搜索周围的环境，有的则是格斗擒拿的好手。游戏的大部分时间内，玩家可以挑选其中两名组队冒险，不同的成员搭配可能让你的旅程面临难度差别较大的挑战。其次，你可以在游戏中体会到，无论哪一名角色拾取的物品和武器，其使用权都是属于集体的，这也是一个较新颖的互助系统（仅就AVG类型而言）。你可以把手枪和补血药交给任意一个最需要的人，而出色的AI控制也将让你的队友在战斗中配合主控角色做出自动攻击、防御、救助等等动作。游戏最大可能地允许玩家失误，你可以失手让几个角色失去生命，最终只要留下一人揭开校园的秘密即可，这也是和其他游戏不同的地方。

《恶夜杀机》的故事并不复杂：在有着百余年历史的小镇中学校园里，一直以来发生了许多起离奇的学生失踪事件，没有人知道这些学生是生是死，也从来没有人弄清楚其中的缘由。某日，校篮球队的Kenny也突然失去了踪影，他的同学和妹妹决定搜查整个校园找寻其下落，在这个过程中，他们的冒险举动竟然一步步揭开了这校园深处隐藏的可怕内幕。游戏很容易让人联想到1998年好莱坞出品的电影《老师不是人》（The Faculty），同样是一个校园里的"鬼"故事。要说到游戏最出色的地方，那么当属那种过去只有在恐怖电影中才能体会到的惊悚感，这次在《恶夜杀机》中体现了出来——尽管制作者的手法还略显仓促和稚嫩。玩多了那些打打杀杀的东西，忽然恐惧一回，心中有如久旱逢甘露，有着说不出的舒坦。


此为游戏中设计的一处可能触发分支剧情的场景

必须区别于QUAKE类型

《恶夜杀机》不是单纯的AVG，它的难度在于其动作方面。面对冒险过程中那些妖魔鬼怪的挑战，玩家必须控制角色抡起棍棒，拿起手枪，与它们展开殊死的搏斗。游戏的操控方面做得不太成功，至少很不方便，开枪的按键设置就让玩家一时难以适应。但是，设计者也明确传达了这样一条信息，此游戏归根结底是强调AVG的特质，玩家千万别把它当成一个类QUAKE的FPS来玩。

前面提到，《恶夜杀机》最大的成功是做出了惊悚感，这给困境中的AVG也指明了一个变革发展的方向，而在探索这条道路发展的可能性时，我们要提醒设计公司，特别要注意区别于QUAKE类型的设计。过去我们经历过的动作游戏，基本都是以动作射击为主，辅以AVG的某些特点，而这次我们从《恶夜杀机》得到的启发是：将过去的模式颠倒过来，以AVG

为纲，辅以动作、FPS等等调料，这样得出的设计是否会有更好的反响呢？

我们都知道，1993年是真正意义上的恐怖冒险类游戏《鬼屋魔影》诞生的年头，尽管以当前的审视标准看来，这款游戏实在粗糙和简陋，然而却为以后业界所谓的“生存恐怖”（Survival Horror）类游戏打开了局面。之后隔了几年，就诞生了真正的王者“生化危机”系列。本文中，笔者所要指出的是，我们不是要讨论制作一款仿《生化危机》的游戏，而是要制作一种全新的《神秘岛》游戏模式。从这个层面上看，《恶夜杀机》和最近的《极度深寒》是有本质区别的。

“生化危机”系列是一款以动作射击为本质，以恐怖生物带来的感官刺激为特色的游戏，而《恶夜杀机》的动作性是次要的，冒险解谜元素占据了主导地位。一个显而易见的事实摆在我们面前，玩家们已经厌烦了毫无新鲜感的情节设定，从《生化危机3》开始，《生化危机》系列一直在走下坡路。如果盲目地模仿它，同一题材游戏实在很难有太大突破，强调AVG讲述故事、探索谜底的特点，想方设法将恐怖电影中吸引观众的高明手法运用于游戏中，应该是此类题材游戏今后发展应该注意的地方。

不合时宜的《神秘岛》模式

我们回忆起AVG的发展历程，很容易得出这样一个结论。AVG的创作手法保守缺乏创新，《神秘岛》打造了此类型的巅峰时期，也间接地将这个类型的发展演变带入了一个死胡同。精美的静止画面，有限的移动视野，少许的几个选择点，一连串的谜题，再加上大量的对话，这些就构成了一个AVG的全部。在快餐文化流行的今天，人们更喜欢那些直截了当的动作和射击环节，拖沓冗长的冒险故事无法引起玩家的兴趣。对于AVG而言，黄金岁月已逝，梦想也接近终结。

《恶夜杀机》不能说是很成功的游戏，它的可贵之处是启发了新的思维。游戏没有让玩家沉迷于可怕异形的画面刺激中，那些少得可怜的怪物甚至让喜欢FPS的玩家感觉没劲，但是玩家都会有一种观看恐怖电影的感觉，这是很奇特的游戏感受。游戏开始时，Kenny误入地下空间，看到了可怕的校园异象，设计者突然变换了游戏场景和角色控制，运用蒙太奇手法推出其余一些角色在另外地方的剧情，这种巧妙的电影手法使得游戏的悬念感大大增强，是较成功的例子。随着游戏剧情的展开，深藏于利弗默高中内部的秘密也得以慢慢浮出了水面，游戏的发展令人感到极具冲击力和吸引力。它的叙述方式非常新鲜独特，而且确实有一个精彩、扣人心弦的故事在其中支撑着这一切，相比之下，《极度深寒》仅仅依赖于过程中高强度的敌人挑战来进行，游戏本身却空洞无物，故事单薄。这部游戏的另一过人之处在于精心营造的气氛，它并不依靠廉价的惊声尖叫和毫无来由的血腥场面来赚取玩家的恐怖情绪，而是紧紧依赖于从头到尾始终伴随的神秘和惊悚气氛加强玩家的恐惧感。


对于NPC角色Walden老师的故事交待不太明确


游戏中的隐藏物品其实还可以多设计一些

游戏的故事叙述有许多地方很简略，人物背景的交待也较草率，开始的部分很完美，结尾的时候却显得有些简单和仓促了，让人感觉很遗憾。如果再把故事剧情延展一些，可能效果会更加出色。展望将来此类游戏的发展，我们在抛弃《生化危机》系列过于强烈的感官刺激之后，也要防止重新陷入不合时宜的《神秘岛》模式之中，因循守旧是最不可取的。如果再制作这种新型的恐惧AVG游戏，我们可以考虑设置多种结局，把故事设计为非线性发展的松散模式，并且辅以各种隐藏的道具物品和一些非必要剧情，增强游戏性。

笔者更加希望的是，将过去简单的“怪物恐惧”发展为高级的“心理恐惧”。相信大家都看过1999年的电影《第六感》（The Sixth Sense），出乎意料的结局和布鲁斯·威利斯的高超演技让人至今仍回味无穷。近年来尼科尔·基德曼主演的《小岛惊魂》（The Others）、罗伯特·德尼罗的《捉迷藏》（Hide and Seek）也属于此类心理惊悚片。和怪物恐惧相比，心理恐惧更能够吸引玩家的注意。试想，游戏设计小组通过利用强烈的明暗光线对比、视点的灵活运用以及出色的配乐和电影手法的镜头表现讲述充满悬疑色彩的游戏故事，从而制造出完全不同于过去的娱乐效果。心理恐惧最擅长的地方，就在于引导你在游戏过程中不断思考，不断挖掘。到结尾处，你甚至可以自己推断出多种可能的结局，而且每一种都有足够的理由来支撑，你可能无法预料到最后究竟会发生什么，而只是会被各种各样的问题填满脑袋等待着结果揭晓。而真相大白之后，你则需要重新回想前因后果，乃至与别人讨论，才能完全享受和领会到这款游戏的内涵和乐趣。这样制作出的游戏，它绝对不会像一般的AVG、FPS那样充斥着模型化的敌人和程式化的情节。

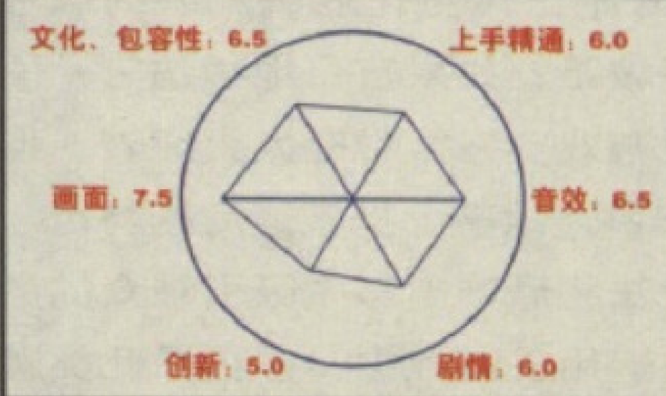
美好的想法说了一大堆，话说回来，要在玩家游戏心理越来越难以揣摩的今天，做出一款叫好又叫座的游戏，悬疑恐怖题材类型显然还有许多地方值得探索和挖掘，其开枝散叶、繁荣昌盛的时候还远未来临。以上这些呓语不过是《恶夜杀机》给本人带来的某些思考，博诸位一笑。

伟大的灾难——记《地城霸主》

DUNGEON LORDS

■贵州 yago（本刊特约作者）

凡品	总评 6.2
😊	图像精细程度不错
😞	简陋的界面，残缺的功能，大量的Bug
制作	Heuristic Park
发行	Dreamcatcher
载体	CD×3
类型	动作角色扮演
语言	英文
环境	Win98 SE/Me/2000/XP



在详细评述这款原先满怀希望等待的RPG之前，笔者实在无法掩盖自己心中的失望，如果以个人理解的角度来评价，我只能告诉你《地城霸主》是一场灾难，无论对玩家还是对厂家都是如此。Heuristic Park并非初


主角的外形还是很精细的

入业界的新手，他们2000年推出的第一人称视角RPG《巫师与武士》还不至于如此糟糕，但几乎每位“有幸”接触过《地城霸主》的朋友都会目瞪口呆，他们无法明白这款游戏怎么会这样？残缺的界面甚至连简陋都谈不上，创建人物菜单中居然还有一些无法开启的选项，制作者们甚至没有把这些无用的摆设删除掉，他们大概是想表示其实已经考虑过要有这些选项？呆板而毫无想象力的美工为我们创造了一个沉闷的世界，没有导向地图帮助的玩家们宛如瞎子一般在这个世界中摸索，单调重复的战斗没有任何乐趣可言，最后还有频繁出现的程序崩溃足以让所有准备耐心品味一下它的人陷入精神分裂的境地。

这款魔幻RPG的故事发生在一个有龙、地精和巫师的世界里，野心勃勃的邪恶巫师准备用黑暗吞噬整个世界，唯有你操纵的主角才能拯救天下于水火之中。这样的剧本对RPG玩家们来说不算新颖，但也谈不上别扭，可惜制作者的拙劣把它变成了一场恶梦。从头到尾你都找不到几位能留下深刻印象的NPC，更谈不上什么通过互动交流获得线索逐步揭露坏蛋的阴谋等等，这款游戏在故事文学性方面的表现力几乎为零，没有曲折的悬念，也没有提神的幽默，如果RPG的世界里只剩下提刀砍人，而且你还找不到为什么要这样做的动机，那真是非常令人郁闷。

《地城霸主》更像是一款未经过调试的Alpha测试版。游戏里的房屋内景仿佛遭到过极度赤贫的匪徒们洗劫，酒店里没有床，本该有各种乱七八糟杂物的药草店除了墙壁外居然只有一个光秃秃的柜台，市政大厅里也看不到什么装饰物，雕像、帷帐、蜡烛这些必备的场景道具都没有。现在你也许明白了为什么这个世界显得毫无生气，因为这里根本不像是有人居住的地方。也许各位还想不明白，要进入这种一贫如洗的室内场景你为啥还必须经过一段载入时间的等待。室


开始与怪物进行互动攻击

外场景从尺寸而言的确比较大，不过也同样缺乏能够吸引玩家目光的陪衬，从一个地方跑到另一个地方的旅途中应该有一些值得看几眼的景物，这样玩家的旅途才不至于单调，但这个简陋的世界什么也不能为你提供。如果你异想天开地打算离开道路到林中去探索，你的冒险不会有什么喜出望外的结果，由于没有任何类似小地图的导向帮助，你只能像没头的苍蝇一样迷失在千篇一律的森林中。随游戏光盘赠送的纸质地图也做得很简陋，你在上面可以找到几条像是路和河水的东西，此外就什么也没有了。



行走夜路宛如瞎子

当我操纵主角来到精灵之城时，面对那四五座建筑物我几乎无言以对。在空旷的视野中它们的确显得非常巨大，但是你找不到路标、招牌之类的东西供你辨识每一座建筑物，经过仔细清点我们还发现精灵之城中的人口总数为九人，难怪邪恶巫师有胆量要控制整个世界。游戏中主角可视范围之短绝对能够创下世界纪录，每当夜幕降临，除了身边那一小片地方外，你看不到更远处的情况，深一脚浅一脚行走在草丛中能不被神出鬼没的怪物干掉就已经是万幸了，很多时候你都只能选择沿着那一条条索然无味的道路奔跑，等到有了月之传送门后相信没有人愿意再走着去其他地方。因此我们可以得出这样一个结论，这个游戏里的野外道路和场景毫无意义。画面表现的苍白源自于游戏引擎的无力，制作者们似乎从没有想过要把这个世界点缀得更有趣一些。

创建人物的界面中，四种职业的设定中规中矩，战士、法师、盗贼还有一个类似骑士的Adept。不过当用完点数购换属性和技能后，我们再也没有看到种族和职业选项下面的相貌、皮肤颜色、发型和头发颜色项目，起初我以为是自己点错了什么开关，但在一口气创建了十多位新主角后，我只能无可奈何地承认他们只是用来看的摆设。客观地来说，主角的外形在精致程度上还是不错的，当他或她扭头往后看时你可以清晰地看到毛发、肌肉和鳞片以及皮肤表面的光泽。可惜主角的动作不但僵硬，而且没有个性，这里的个性是指无论你选择什么种族、性别和职业的主角，当他们跳起时你看到的都是一个伸展四肢（有的种族还有尾巴）张牙舞爪飞到空中的背影，我不明白这些大哥大姐们跳跃时为什么要张开四肢，而且全套动作都那么雷同。

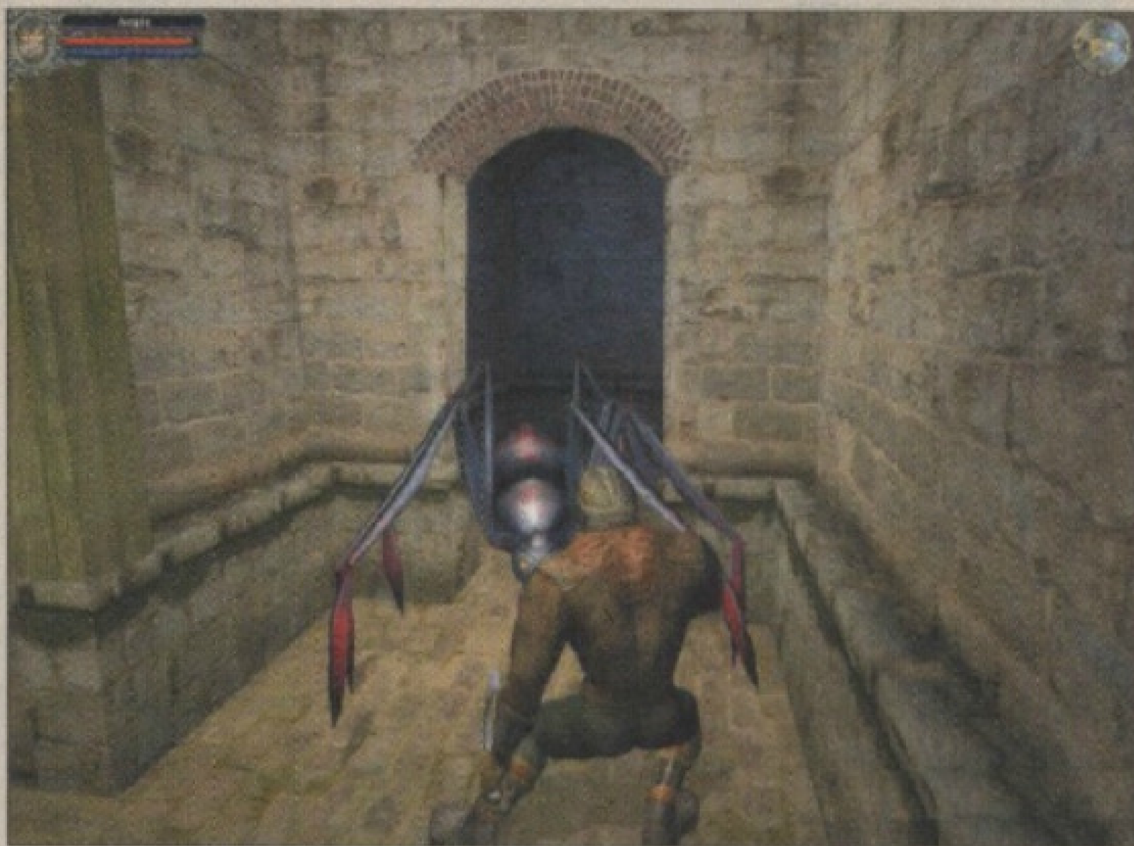
动作的单调性在作为二线演员的怪物们身上体现得更明显，怪物种类的造型都只能让玩家们质疑游戏美工的想象力，向你扑来的无论是老鼠、蝙蝠还是怪兽，它们都用一种近似撞击的怪异动作对你进行攻击。更糟糕的是这些家伙们攻击你时通常没有任何预兆，尤其在黑夜里赶路的法师经常不知道是什么东西把自己给咬死了，唯一的解决方法是把音量开到最大，走路的同时仔细聆听来自寂静音箱里的任何一丝杂音，如果发现有多余的声音，那十有八九是你被袭击了，赶紧扭头在地上寻找黑乎乎的一坨东西，那多半就是攻击你的罪魁祸首！现在各位应该明白为什么本作没有音乐了吧，如果有一堆乱哄哄的背景音乐伴随着你的旅行，恐怕你还会死得更频繁。



风格怪异的属性和技能菜单

敌我双方动作的单调共同构筑了更加索然无味的战斗，主角的攻击操作很简单，鼠标左键举起武器做出戳刺动作，右键是曲臂格挡，你必须先找到那些神出鬼没的敌人，然后转身对准它们，接着不断重复这两招直到自己或者对方倒下。做出以上动作时，主角从腰部以下的下半身居然可以保持纹丝不动，当武器砍到敌人身上时你不会看到任何特别的视觉效果，对方刺中你也一样，于是大家就这么在无声的世界中疯狂乱剁着，热衷于这种战斗的朋友大概只是对点击鼠标有特殊的癖好而已。

越来越多的疑团促使我脑海里出现了这样一幕推断：一伙恐怖分子袭击了Heuristic Park所在的办公大楼，他们嗜血无比见人就杀，自知无法幸免的公司员工们一面与恐怖分子搏斗一面用最快的速度完成《地城霸主》的制作，因为这些责任感强烈的精英们坚信公司的名誉远比大家的性命更重要，所以他们必须赶在恐怖分子从一楼冲到五楼之前完成游戏的制作。于是，程序员倒下去了，送外卖的小弟大义凛然地接过了他的键盘，美工倒下去了，看门的大爷视死如归地坐上了他的画台。就在恐怖分子们冲入机房的千钧一发之际，最后一位垂死的员工用带血的食指摁下回车键启动了传送过程。当这款完工的游戏最终发送到代理商那里时，饱含着热泪的人们找不到任何理由拒绝出版这款伟大的作品……我用力摇头把自己从幻觉中拉回现实，赶紧浏览了一遍近期的国际新闻，但是好像没有找到任何恐怖分子袭击游戏制作公司的报道，看来我也许该去寻找别的答案。P



朴素的室内场景

《侠盗猎车手——圣安地列斯》是一款集角色扮演、恋爱养成、模拟经营于一体的游戏，制作水准和内涵较前作有所超越。主线和自由任务共127个，都由主角的自由活动来推进。纵横海陆空的交通工具帮助主角自由往来于3座城市，他可在城市中自由生活——理发、就餐、健身、购物、打电玩，甚至和数位女孩展开轰轰烈烈的恋爱。他还能经营自己的事业，管理自己的赌场、车库、机场、玩具店和酒吧等，还能扮演送货员、消防员和警察等角色。与前作相比，游戏的互动性和自由度都得到了进一步延伸。城市乡村间的过渡自然和谐，在地形和气候上也更变化多端，让人徜徉其间流连忘返。电台频道更加丰富，不论是重金属的摇滚还是抒情的乡村歌曲均可随意切换，网络上还有丰富的电台资源可供下载安装。本作中路人的智能也更强了，“借车”或撞车时，若遇到脾气火爆的家伙会对主角穷追不舍地报复，或直接跳到车上掏出枪支狂扫。

强烈建议机器条件允许并对3D不晕的成年玩家（笔者不推荐青少年玩家接触此类游戏），都来试试这款“博大精深”的精品游戏。同样强烈建议各位玩家在感受游戏精彩之余，认清其中某些具有不良意识的内容，扬其精华，弃其糟粕，以批判的、客观的态度来看待它。

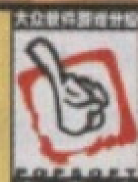


侠盗猎车手——圣安地列斯

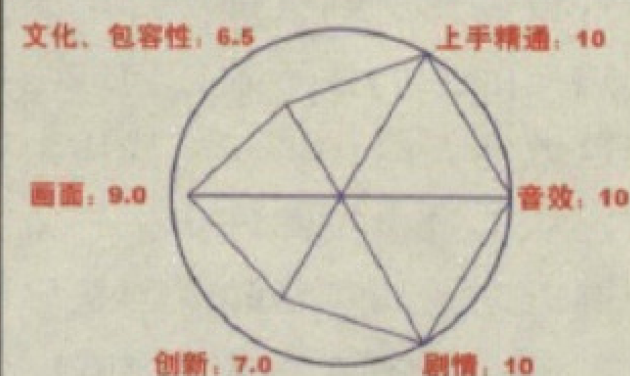
Grand Theft Auto San Andreas

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

精品 总评8.8



制作	Rockstar Games
发行	Take-Two Interactive Software
载体	DVD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Win98/XP/2000/Me



配置要求：CPU：Pentium Ⅲ 1GHz；内存：256MB；显卡：64MB以上；硬盘：3.2GB

恋爱指南篇

游戏中共有6位女孩可能成为主人公Card Johnson（以下简称CJ）的女友，在主线事件中会有Denise成为女友，在后期的抢劫任务中还会与Millie发生亲密的“友谊”。另外还有4位女孩居住于世界各处，要CJ自己去结交。在做主线任务之余，你完全可把它当成恋爱养成游戏来玩。

根据女孩的个性品位，CJ要调整自己的体形、发式和衣着，还要选择适当的就餐地点，不符合口味的话会影响好感度。每位女孩对风景环境都有不同的反应，有的喜欢田园风光，有的则喜欢都市繁华，在兜风时要选择合适的地点。当女孩的好感度达到一定程度时会发生亲密事件，允许接吻或赠送车辆，甚至会邀请你到家里“喝咖啡”，好感度达100%时会赠送一件特别的服装。如果女友对你体形和性感等方面不满意，或约会有数次不爽的记录，那么她会把你踢掉，从此不再是你的女友。另外当你脚踏几只船时，约会时被另外的女友撞见，也会造成好感度下降或恋爱失败。



Denise是在纵火任务中救出的女孩，主角的第一位女友

姓名：Denise Robinson
登场：Burning Desire任务
住处：Los Santos市CJ老家附近

人物控制

按键	功能	按键	功能
W、S、A、D或方向键	前后左右移动		
Q	前一种武器/对象	E	后一种武器/对象
G	全体前进	H	全体后退
Y	肯定的回答	N	否定的回答
数字键0/左Ctrl	开火	X/PageUp	镜头放大
Z/PageDown	镜头缩小	F/回车	进入/退出
V/Home	改变视角	左Shift/右Ctrl	跳跃
空格	疾跑	Del/Caps Lock	武器瞄准
C	蹲伏	Tab	使用/动作
左Alt	行走	数字键1	向后看



约会时间：下午4点～下午9点

注意事项：她对穿着不太在意，喜欢冒险刺激，如提出兜风的要求，就一直带着她到公路上飙车，在进入其他帮派地盘时，会拿着乌兹冲锋枪乱扫。如果她说饿了，可带她到家附近的店吃东西，对于吃的不是很挑剔，一般的比萨和汉堡店就能满足她。有时还可带她去酒吧或跳舞。

亲密接触：好感度在40%～50%以上。

奖励：好感度50%能得到一辆客车；好感度100%时可得皮条客服装。

姓名：Millie Perkins

登场：Key to Her Heart任务

住处：Las Venturas市北部住宅区

约会时间：中午12点

注意事项：她喜欢性感富于情趣的肌肉型男人，建议多去健身，尽量穿暴露型的性感装束。她吃东西比较挑剔，快餐厅不要去，一般吃西餐或去酒吧喝酒。



Millie 在后期的抢劫任务中相识

亲密接触：好感度40%。

奖励：在抢劫任务中要与她约会，可得到娱乐场通行磁卡。好感度50%可得到新车Pink Club，好感度100%可得皮带服。

姓名：Michelle Cannes

登场：在驾驶学校饮水机旁遇到

住处：San Fierro市东北住宅区

约会时间：午夜12点

注意事项：她喜欢肥胖型的男人，要追她需要多积累脂肪，吃快餐少运动，最好让肥胖度达到50%以上。她比较爱口渴，多到酒吧喝酒和饮料或吃快餐，也可带她兜风。

亲密接触：好感度40%。

奖励：可免费使用她的车库。好感度50%得到新车Monster Truck，好感度100%可得赛手服。

姓名：Katie Zhan

登场：San Fierro市南的高尔夫球场东北方遇到

住处：San Fierro市西北高速公路旁住宅

约会时间：中午12点

注意事项：她是位中国女孩，擅长医术，喜欢健康的肌肉型男子，建议把CJ的肌肉练一下。吃饭的话去吃西餐，多带她到唐人街转转。

亲密接触：好感度50%。

奖励：CJ被打死时会在医院保留身上所有的道具。好感度50%会得到一辆新车Hearse，好感度100%可得医生服。

姓名：Barbara Schternvart

登场：Las Venturas的西北市郊，El Quebrados警察局前

住处：El Quebrados警察局

约会时间：午夜12点

注意事项：她是一名黑人警察，离婚并育有小孩，性格温和，喜欢肥胖型男子，吃饭到餐厅，开车时速度不要太快，吓坏她会掉好感度。

亲密接触：好感度60%。

奖励：交个警察女朋友可开方便之门，当CJ被捕后不用交罚金，并且身上的枪械和道具会一样不少地带出来。好感度50%可得新车Ranger，好感度100%可得警服，穿上它可自由出入一些重要区域。

姓名：Helena Wankstein

登场：Los Santos市西北Blueberry镇的武器商店屋顶

住处：Los Santos市西郊的农场

约会时间：下午2点

注意事项：喜欢身材纤细并富于魅力的男子，建议肥胖或肌肉都不要太高。约会要开车往市里跑很远的路，建议骑摩托车来约女友。兜风要选择乡村，她会很享受那里的风景，对于城市的喧闹却很讨厌。



喜欢乡村生活的Helena，拥有自已的农场

亲密接触：好感度70%。

奖励：可免费得到新车Bandito以及火焰喷射器和电锯等武器。好感度50%可得到农场钥匙；好感度100%可得农夫服。

Los Santos篇

终于回到阔别5年的家乡，

车辆控制

F/回车：进入/退出
W：加速
S：刹车/倒车
A、D：左右
方向键↑：前倾朝下
方向键↓：后仰朝上
Y：飞跳
Q：往左看
E：往右看
Insert/数字键4/鼠标滑轮↑：下一电台频道
Del/R/鼠标滑轮↓：前一电台频道
Caps Lock/H：喇叭
2/数字键+：进行隐藏任务
V/Home：改变视角
空格/右Ctrl/鼠标右键：手闸
数字键4、6、8、2：特别控制←、→、↑、↓

CJ刚出机场便被流氓警察Tenpenny搜掠，并将他扔在一条小巷里。在不远处有一辆山地车（BMX），骑上它朝家里行去（地图上的CJ标识），在路上稍微练习一下车技。回到家中拿起照片，想起母亲的音容笑貌，决定往母亲墓地看看。这时一人拿着球棒冲了进来，原来是当年的兄弟Big Smoke，寒暄后两人驾车前往墓地。

任务1：Big Smoke

在墓地老哥Sweet和老姐Kendl发生争执，步出墓地遭到一群黑帮分子的袭击，车辆被撞毁了，这时要利用街边的山地车来逃避黑帮车辆的追逐和射击。开始时骑车跟着前面的Sweet逃，在中途大伙决定分头行动，然后跟着Ryder跑，如果跟丢可参看地图上的蓝色方块找到位置，最后回到家里完成任务。

将车放入车库，在家里可存档（每次用时6小时），楼上的衣帽间可更换服装。出门接到Big Smoke的电话，介绍附近黑帮的势力，如今他们所在的橙林家族（Orange Grove Stree Families）已今不如昔。

任务2：Ryder

来到隔壁的Ryder家里，看他正在拿枪，说比萨店的老板将橙林的涂鸦给刷掉了。两人驱车赶到比萨店外面，CJ先到对面的理发店换个发型，然后进入比萨店买点吃的，没想到心急的Ryder将手枪掏了出来，比萨店老板也不示弱，举起霰弹枪便是一通乱轰，赶快往店外跑并驾车逃离现场，将车开回Ryder家里完成任务。

S（Sweet）的任务

任务3：Tagging up Turf

这一次要和Sweet一起到街道上涂鸦，拿到喷罐后上车朝Idlewood的方向驶去。下车后切换喷罐到手上（E），对着墙上标志按鼠标左键，直到图案完成，注意涂鸦时要避开警车和警察。要涂鸦的位置地图上用深绿方块标注位置，开始Sweet涂了一个，有两个在街道对面，一个在屋子前，另一个在院子后围墙上。完成后上车赶往下一地点，这里街道墙上有一个，附近的围栏里有两名混混，用喷罐制服他们后将附近的标志喷涂上。最后一个在屋顶，先翻过（Shift）两道栅栏，由石墩爬上屋顶找到位置，完成后跳上Sweet的车回家。

任务4：Cleaning the Hood

橙林家族如今成为一盘散沙，CJ觉得有必要招回以前的兄弟，于是和Ryder一起驱车去找昔日的兄弟Big Bear，不料遭到拒绝，CJ决定想办法恢复帮派昔日的人气和声望。接下来去收拾几名小混混，开车来到一幢房子前料理一名小子抢到球棒，然后越过街道进入另一幢楼里打倒4名Ballas的手下，两人一起打道回府。

任务5：Drive-Thru

CJ和兄弟们一起往餐馆吃东西，在路上看到上次墓地袭击的黑帮分子，于是驱车追上去将那辆车截住，将他们的车辆撞损后，他们会停车下来，这时可开车撞死他们，或让CJ下去杀掉他们抢到一支冲锋枪，完成后驱车回家。本任务如果让黑帮分子杀到CJ的家门口，任务即告失败。

在Sweet和Ryder下车后，接下来送Smoke回家。这时会接到一通电话，此后可前往健身馆找教练学习技能，使用器械锻炼身体，增强肌肉和耐力。



和几位老友商量着进行实弹练习的事

任务6：Nines and AKs

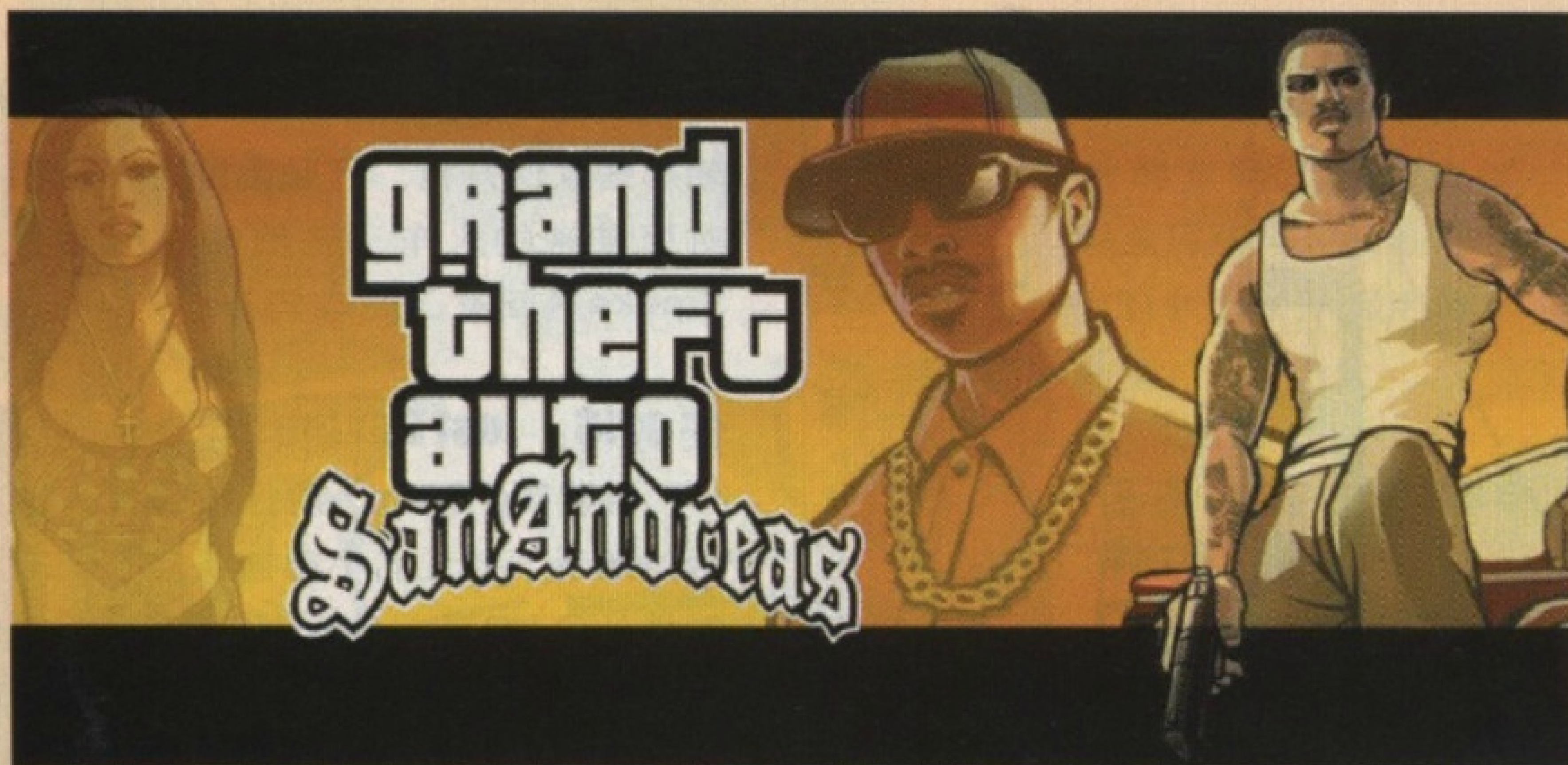
想要扩大地盘，需真枪实弹地演练一下，因此Big Smoke和CJ一起前往拜会邪道家族的Emmet，向他学习射击的技巧。鼠标右键瞄准，左键射击，按C键蹲伏射击可增加准确度。在打碎几轮酒瓶后，开枪引爆汽车的油箱（后轮上方的注油孔）结束训练。将Smoke送回家里，这时接到一通电话，接着前往Binco服装专卖店买一身服装，然后回家休息。

任务7：Drive-By

拿到枪械后，橙林家族决定对Balla帮派实施反击。驱车来到地图标

主角属性

威望（Respect）：威望高可招募更多的手下。威望靠破坏或做任务来获得。
耐力（Stamina）：决定跑步、骑车、游泳的冲刺时间，它靠不断地运动来加强。
肌肉（Muscle）：它决定动作的敏捷和美感，是吸引某些女性的重要指标。
肥胖（Fat）：它可增加攻击的伤害，同时带来行动的不便。多吃快餐可提升。
性感（Sex Appeal）：它会影响到女性对你的态度。通过变换服装穿戴和发式来提升。



识位置，在街上的汽车附近有一群Balla帮派的枪手，边开枪边驾车压死他们，将他们杀掉后观看地图，下一个目标地点会出现，如此杀掉4群枪手后会引起警方的追逐，在地图上找到喷漆店的位置，将车开到那里涂改颜色，这样警方便“纵使相逢也不相识”了。最后将伙伴们送回家，CJ也回家存档休息。

任务8：Sweet's Girl

来到老哥Sweet的住处却发现没人，这时CJ的手机响了，原来老哥在接女友时中了其他帮派的埋伏，赶快驾车救援吧。先去车库取车，然后快速朝地图上的红色三角形位置开去，用车先将几个家伙撞死，然后下车拔枪将余下的射杀。如果汽车着火立即将它开到枪手中间，再下车跑开后，汽车的爆炸也是致命的武器。将所有枪手消灭后接到老哥的电话，CJ立即开来一辆豪华轿车来接老哥和女友，这时身后会有帮派的车队追杀，不用理会他们，一路高歌猛进将车开到家门外结束任务。兄弟俩握手言欢，Sweet一脸坏笑，对CJ说今晚可有做不完的事了。

任务9：Cesar Vialpando

老哥老姐总是水火不容，见面就吵得热火朝天，看来老哥还真为老姐的男友问题担心。CJ遵照老哥的吩咐去跟踪老姐。先按照地图的标识找到车库，取出一辆轮子会弹跳的敞篷车（LowRide），这时将车子开回车库的话可对车辆进行改装，之后按地图的标识前去参加车手集会，在集会上进行跳汽车舞的比赛，赢的话可得到赌注的双倍。汽车舞的控制用小键盘的4、6、8和2来控制，当箭头通过圆心时再按。取胜的话会见到老姐的男友Cesar Vailpando，CJ被他真诚的言辞打动了，稍后还会打电话来，邀请CJ参加公路车赛。

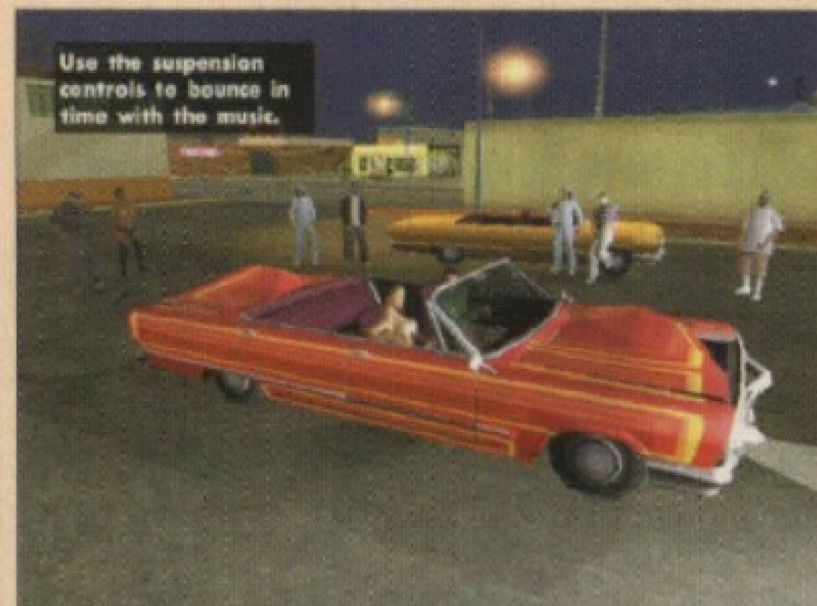
R（Ryder）的任务

任务10：Home Invasion

在12：00到20：00之间到Ryder的家里可触发这个任务。在院子里看到Ryder在翻找什么东西，原来他将藏有武器的箱子弄丢了，于是俩人商量去偷一些更好的武器。到了半夜Ryder找来一辆货柜车沿公路朝目标驶去。车停在环城大道旁，潜入一幢屋里避免发出声响（按住左Alt），否则会惊醒睡觉的老人。第1只箱子在右边，第2只在楼梯顶端，第3只在2楼走廊的末端。偷完3只箱子后将货车开往车库结束任务，以后就可利用这辆货柜车来偷运赃物了。

任务11：Catalyst

Tenpenny和手下来到Ryder的家里，透露有一批武器运抵火车站的消息，于是连忙和Ryder驶往火车站。在火车站看到Ballas的人已和手下开火，下车先将火车站附近的喽罗清理掉，稍后会开过来一辆汽车，跳下来几名枪手，将他们杀光后跳上火车，



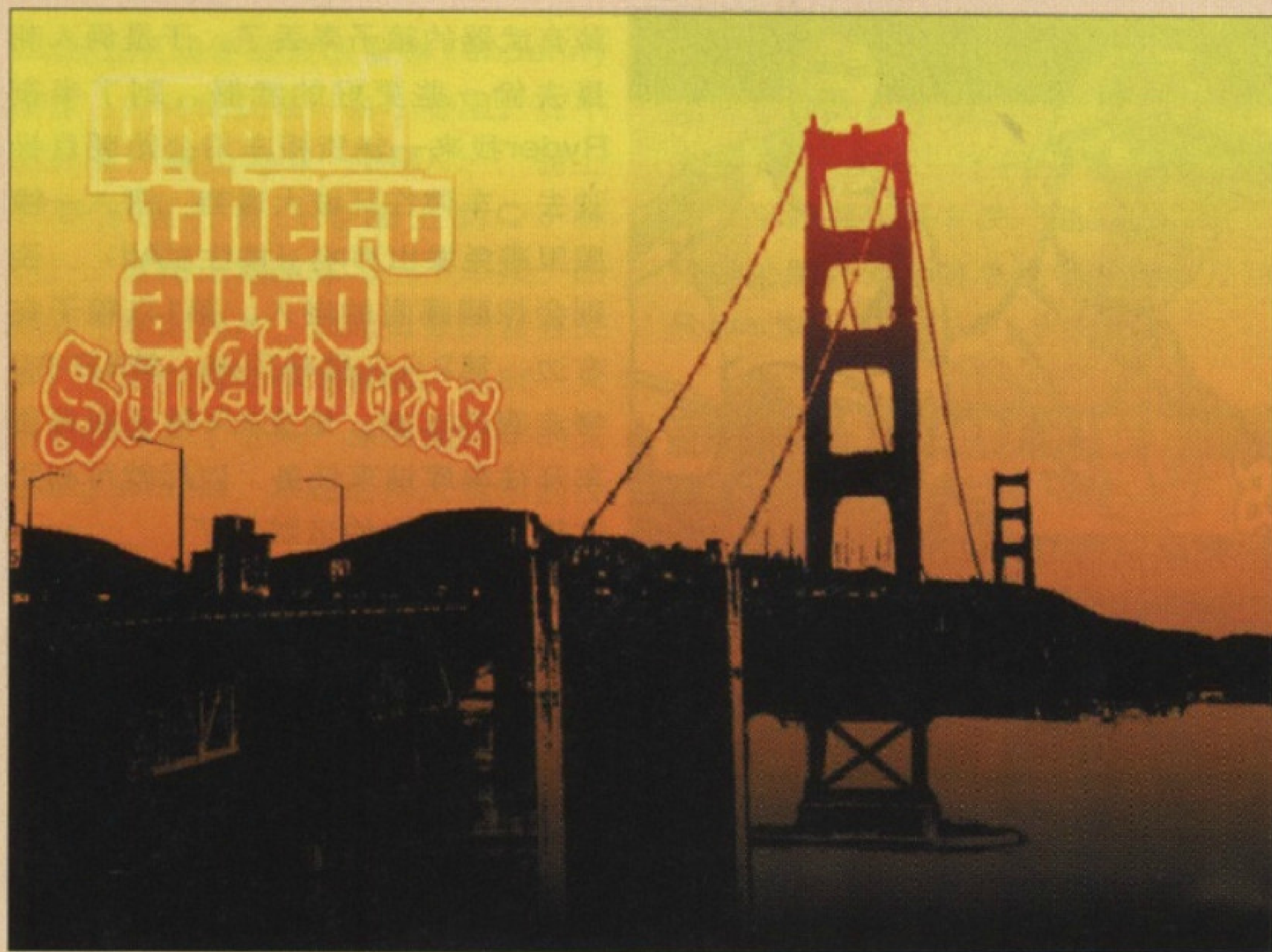
为了调查老姐的男友，CJ参加了一场汽车舞竞赛



站在行驶的火车上往有蓝标的汽车上扔军火

建筑作用

住所（Safe House）：是主角的家，里面的磁盘可记录，衣帽间可更换衣服和饰物。在游戏中有很多待售的房屋，主角站到图标上按Tab键进行购买。
喷漆店（Pay'N'Spray）：可给车辆改变漆色，用来逃避警察的缉捕。
改装店（Mod Garage）：可对爱车安装各种组件（如加速器），用以提升车辆的外观和性能。
理发店（Barbers）：改变发式和胡须形状。
纹身店（Tattoo）：在主角的上半身刺青。
比萨店（Well Stacked Pizza Co）/快餐店（Burger Shot）/烤鸡店（Cluckin'Bell）：当饥饿时购买食物，并可能会增加肥胖。
竞技场（Race）：比赛车技的地方，随着车技增加开放。
服装店（Clothes Shop）：可购买帽子、墨镜、项链、衣裤、鞋子等，在各地住宅的衣帽间可换装，用来增加性感度。
健身馆（GYM）：免费锻炼肌肉并提升力量，并能向教练学习格斗技巧。



火车开动后搬起箱子（按住鼠标左键）往后面Ryder的车里扔，在90秒内扔10只箱子，然后将车开到喷漆店改颜色甩掉警察，最后将车开回家。

任务12：Robbing Uncle Sam

此次的任务是去抢军队的装备，开着Ryder的有篷货车前往码头，下车后翻墙进货栈的院里，开枪杀掉院里警卫，开枪将大门和仓库的电子门打坏，进入仓库杀两名警卫，操纵叉车将6箱货物装到货车上去，用小键盘的8和2升降叉车，行动中注意Ryder的安全，他挂掉便会任务失败。将箱子装完，开货车离开码头，路上会被敌人追逐，这时按Caps Lock键让Ryder往后面扔箱子干扰，最后将货车开到Emmet住处，完成任务。

BS（Big Smoke）的任务

任务13：OG Loc

来到Smoke处得知老友Jeffery今天刑满释放，于是和Smoke、Sweet一道前去接他出狱。Jeffery出狱的第1件事是要杀掉死对头Freddy，来到他的住处按门铃，不想他从后门溜走了。接下来是公路追逐战，CJ驾驶摩托车尾随Freddy，最后被他引到篮球场，在这里与他的手下展开枪战，将他们全部杀掉，然后护送Jeffery前往比萨店结束任务，以后在22：00到6：00之间到这里可接OG的任务。

任务14：Running Dog

Big Smoke说他表妹从墨西哥赶来，CJ于是和他一道去接她。抵达目的地没有见到Mary，结果Smoke被街道两名小混混挑衅的话语激怒了，下车一棒将其中一个打翻在地，另一个落荒而逃，CJ一路追过去。这个过程要动作敏捷，不用与其他人恋战，用快跑赶上去将他追杀即可，如果被他驾车逃走，任务即告失败。



驾驶摩托追杀火车上的枪手

任务15：Wrong Side of the Tracks

在Big Smoke的住处又遇到那群混帐警察，接着Smoke说要前去火车站修理几名Vagos帮派的家伙，他们最近与北墨西哥的帮派有勾结。来到车站看到4个家伙跳到车厢上，接下来要驾驶摩托车追赶火车，Smoke在后面朝那些家伙开枪。行驶中注意路障和对面驶来的火车，将他们杀掉后将Smoke送回家，完成任务。

任务16：Just Business

带着Big Smoke前往市区找人谈话，他手下的几名小弟被人打了。来到楼外CJ把风，刚和外面的美女搭讪，闻听大堂里枪声大作，于是连忙冲进去帮助Smoke。将大厅里的枪手消灭，然后冲出去杀外面的，注意掩护Smoke去抢摩托车。骑上摩托车开始逃亡，这回Smoke在前驾驶，CJ负责射击。注意后面追来的枪手、前方的警车和路障，在穿过下水道时敌人增加，引爆油桶来炸死他们，这场精彩刺激的枪战后任务结束。

CV（Cesar Vialpando）的任务

任务17：High Stakes,Low-Rider

必须开着会跳的车（LowRide）才能接到这个任务，在与老姐和她男友谈话后，开车跟在后面前往赛车道，比赛难度较大，这种车的摩擦力很小，轮胎容易跑偏，注意转弯时减速。最后抵达海滨游乐场结束比赛，获得优胜的话会得到$1000。

OG（Jeffery）的任务

任务18：Life's a Beach

这个任务要在晚上22：00到6：00之间接。又一次见到Jeffery，他果然在比萨店做了一名“清洁工程师”，他要和CJ一起搞一台音响，CJ知道他脑袋经常短路怕误事，决定



在城市的街道上展开车赛



自己想办法。来到沙滩找DJ谈话，回答一直按Y（肯定回答），然后跳一段舞给她看，这是类似跳舞机的小游戏，得4000分以上便可，然后和DJ一起进装有音响的车，立即将她踢下去，甩开追兵将这辆车送往车库，完成任务。

任务19：Madd Dogg's Rhymes

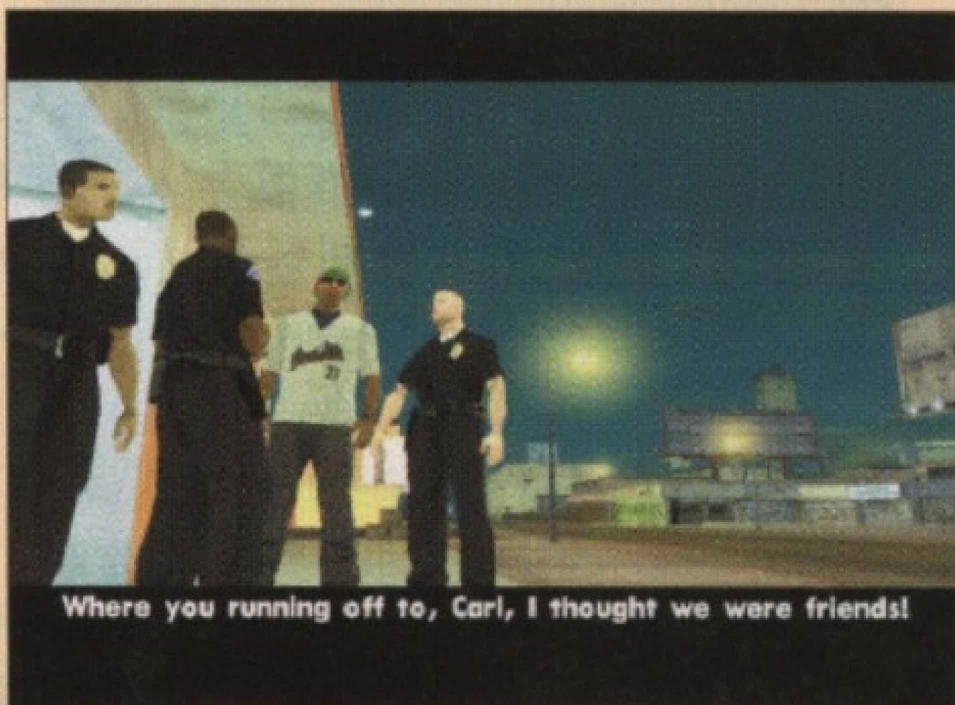
Jeffery这回又要CJ去偷歌星Madd Dogg的乐谱，CJ被他缠得没办法只好答应了。抢一辆车前往Madd Dogg的住所，它是位于城北山顶的别墅，由盘山道开上去。进入别墅得到一把匕首，这里要玩类似秘密潜入的游戏，尽量避免发出声响，利用柱子和楼梯的阴影躲藏身形。穿过前厅和酒吧，在暗室里拿到防弹衣，最后潜入音响室拿乐谱，这时开枪杀掉两名警卫，冲出别墅驾车将乐谱送给Jeffery。稍后会接到警官的电话，说要找CJ谈点事情。

任务20：Management Issues

此任务只能在12：00到5：00之间的时间触发，在后厨找到Jeffery，目前他已从保洁员转为正式的厨师了，不过他还是抱怨怀才不遇，想让CJ做掉经理。首先要做的是抢到他订的一辆礼车，在街道上撞坏这辆车，司机会下来报复，不用理他抢车就跑，将车开到喷漆店修理烤漆，然后在22：00之前停到比萨店门前，然后和其他两辆车一起开往典礼现场，等经理和他的女友上车，一路疾驰甩掉打手的车辆，开到海滨码头后跳车，让经理和他的女朋友一起泡海水澡吧。

任务21：House Party

来到比萨店得知Jeffery被解雇了，他想让CJ整理一下形象，在20：00到6：00要开一个家庭聚会，据说有漂亮“美眉”参加。到理发店换个发型，再到服装店买点衣服，换一下手表和项链，等到晚上Jeffery打来电话，赶到家对面的屋子参加派对和美女们的狂欢，这时小弟报告Ballas的人来砸场子。出去躲在汽车后面消灭来犯的枪手，前两批比较好对付，抢到他们的冲锋枪和弹药，稍后会有大群枪手围攻，躲在安全位置掩护同伴进攻，清理所有枪手后过关。



又遇到流氓警察Tenpenny，这回要CJ去杀一名军火商

C（C.R.A.S.H.）的任务

任务22：Burning Desire

还记得那个流氓警察给CJ打过电话吧，前往油炸圈饼店里找Tenpenny谈话接到这个任务。先到绿色标识位置拿燃烧瓶，然后到黄色标识处找到一伙黑帮分子聚集地，将燃烧瓶分别投入5扇窗户，按鼠标左键为投掷，右键可长距离投掷。扔完燃烧瓶发现2楼有位女孩（Denise），CJ立即冲进屋里救人，先跑到2楼找Denise谈话，再到1楼房间找灭火器，返回2楼灭火救出Denise再送她回家，以后Denise就成为CJ的女朋友，时常可找她吃饭、聊天，甚至回家“喝咖啡”。

任务23：Gray Imports

在圈饼店又遇到Tenpenny，他们说Ballas帮派在走私军火，叫CJ杀掉那些军火商。驱车前往仓库，先清理院子里的枪手，拾枪和防弹衣。打坏电子锁进仓库，这里要循序渐进地打，多利用油桶轰炸，在楼梯后拿AK-47，到楼梯上的办公室找Boss，他匆忙逃出去驾车离开，杀到外面骑上摩托车在后面射击，将他的汽车射爆完成任务。

S（Sweet）的任务

任务24：Doberman

Sweet打电话说要和Ballas帮派发动战斗，此次任务是要消灭挑衅的Ballas势力，首先到街旁的武器商店（Ammu Nation）购买武器和装甲，开车来到目的地与敌方展开火拼，这里要消灭3拨进攻的枪手，取胜后此地变为橙林家族的领地（绿色），以后可收保护费来赚钱了。

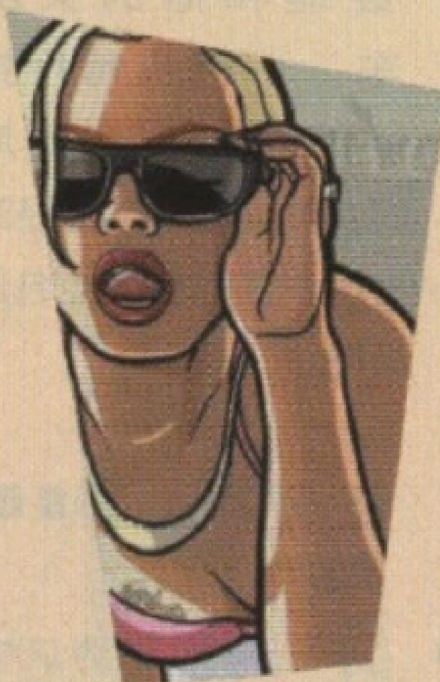
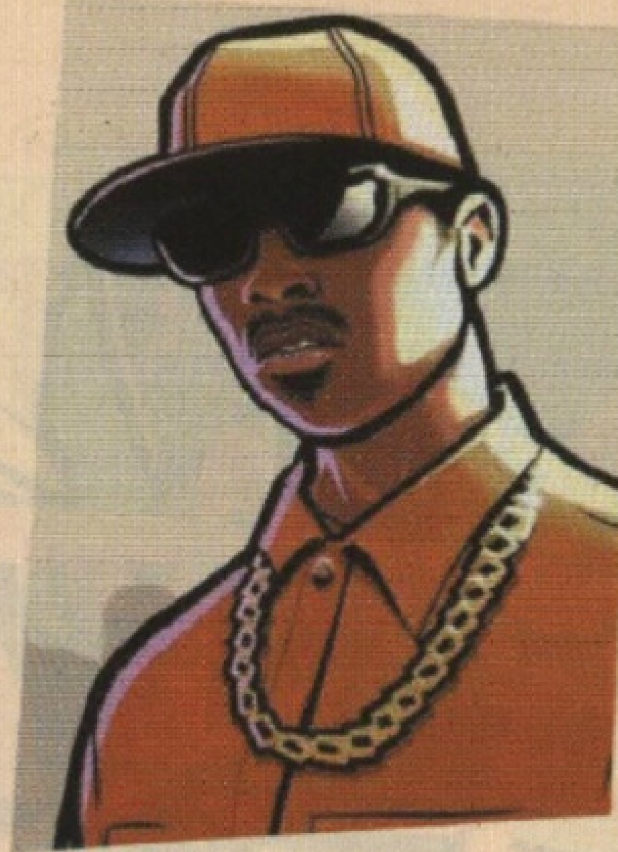
任务25：Los Sepulcros

本次任务是前去偷袭Ballas帮派的小头目Kane。带着几名小弟（对人物点鼠标右键，然后按G）前往墓地，要求4分钟内抵达。翻墙进入墓地，先解决几名喽罗，再集中火力消灭Kane，然后跳上标识蓝色箭头的汽车，甩开尾随追逐的警车，将Sweet送回家，完成任务。

任务26：Reuniting the Families

来到Sweet家里和伙伴们碰面，决定搞一个帮派的集会来增加凝聚

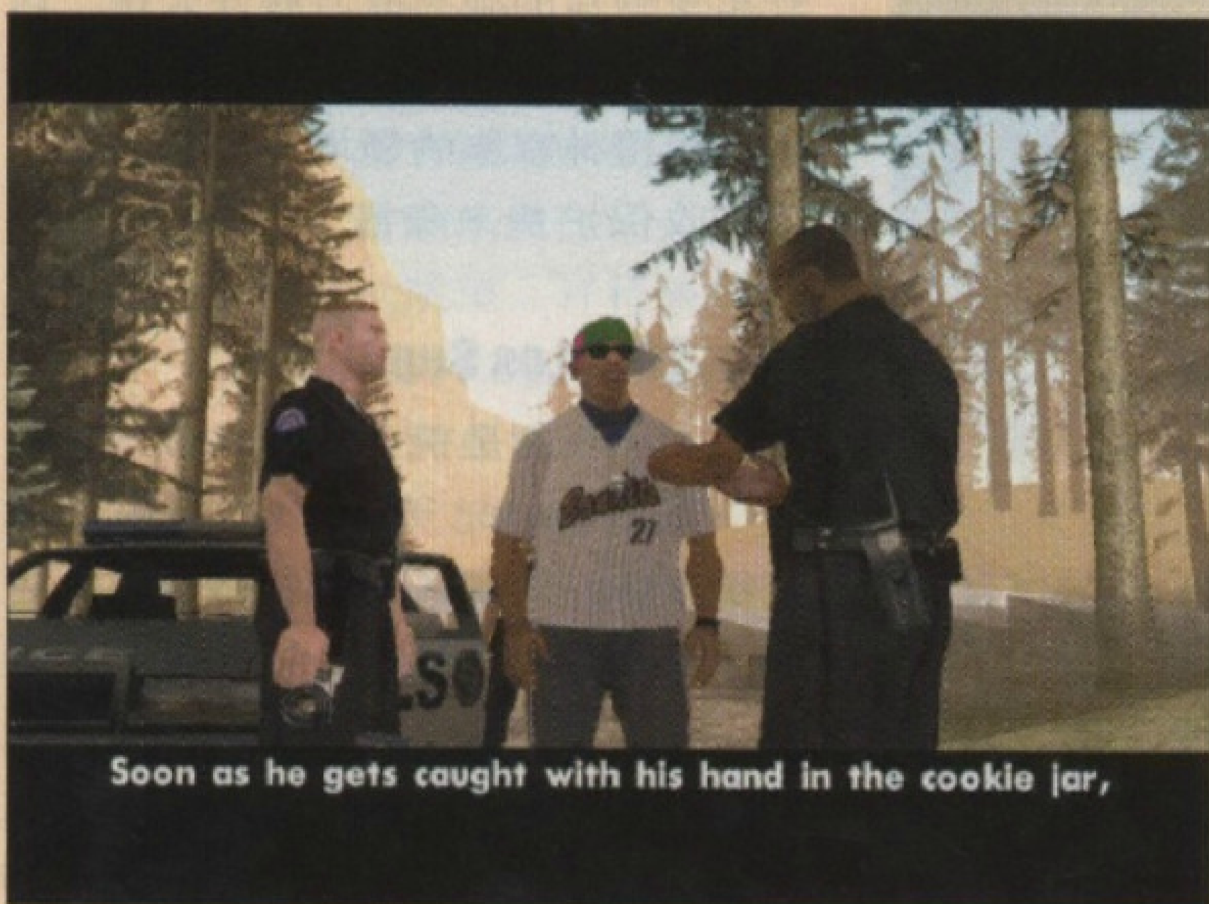

率领手下前往墓地收拾Kane


力。来到汽车旅馆发现警方包围了这里，Ryder和Big Smoke见状不妙开车溜走。在开始用霰弹枪清理院里的警察，然后打爆空中的直升机。进屋后抢到AK-47，沿走廊杀过去在房间找到Sweet，两人一起撤离到天台。在天台被SWAT阻击，将空中的直升机打落，回到街上碰到接应的Ryder和Big Smoke，上车后展开警匪追逐战，在最后的时刻跳车逃生。

任务27：The Green Sabre

Sweet在家里召集手下开会，决定将Ballas帮派赶出自己的地盘，CJ在赶往战场之前接到Cesar打来的电话，应邀赶往立交桥下上了Cesar的车，看到Ryder和Big Smoke变节投靠Ballas的一幕，在震惊之余立刻动身去救Sweet。来到战场看到Sweet已负伤，和兄弟们一起清理掉Ballas的枪手。这时警方包围现场，CJ被那几个流氓警察抓捕又被悄悄释放，Tenpenny那家伙警告CJ不要对付Smoke，他们同样是在为他做事。



CJ被Tenpenny带到深山野林悄悄释放

C（C.R.A.S.H.）的任务

任务28：Badlands

此次任务是去杀一名证人拿回证物，先找辆摩托车或自行车，到武器商店买把枪，驾车往北部的山坡驶上去，在山腰树林找到一幢小屋，周围有警察巡逻，由树后绕到小屋门口，潜入屋里用拳头打死证人，使用相机拍下照片（右键使用，左键拍照，滑轮为放大和缩小），然后冲出小屋骑上摩托返回小镇交差。任务结束后接到电话，地图上出现“？”标识，到那里接Catalina的任务。

C（Catalina）的任务

任务29：First Date

由小镇回到Los Santos的城北部，在屋子里找到一名剽悍的女子Catalina，她就是Cesar的表姐，从她手上接到任务，与Catalina同时触发5个任务，可不分先后完成，建议先开车到加油站触发下一任务。

任务30：Tanker Commander

在加油站跳上油罐车，将车开到油罐的位置，把油罐和车辆对接上。这时会出现一辆黑帮的车子袭击，先下车将它打爆，上车后朝着地图标识的方向行驶，最后将油罐车开到指定地点完成任务，以后可接运油任务来赚钱。此任务结束会接到神秘男子的电话，约CJ在汽车旅馆见面。

TT（The Truth）的任务

任务31：Body Harvest

CJ驱车来到乡间小镇的汽车旅馆，Tenpenny在这里吸大麻，见到练瑜珈的TT（The Truth）后接到抢收割机的任务。驱车赶到农场消灭附近的农夫，杀掉司机抢到收割机，将它开到北边TT的农场车库里完成任务。这时接到Cesar打来的电话，CJ于是驾车返回小镇与老姐和Cesar会面，谈话后接到Catalina的电话，又有任务可做了。

C（Catalina）的任务

任务32：First Base

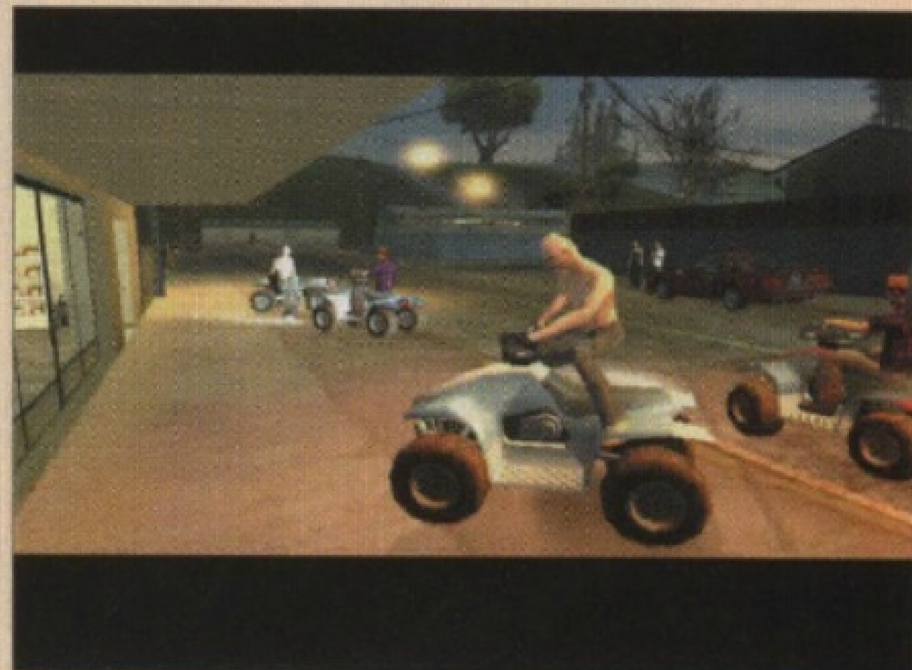
驱车来到山林中的小屋，见不到人，CJ不由骂了几句，不想Catalina突然从背后袭击，用枪逼着他道歉，面对这个母夜叉CJ只好从命，上车后两人前往下一个加油站抢劫。

任务33：Local Liquor Store

到了加油站发现有4名匪徒捷足先登，抢了钱后扬长而去，两人驱车一路追赶，将匪徒逐个射杀后抢到皮箱，最后将Catalina送回山林小屋分到了$1000。本任务共有3只皮箱，在时限内全部拿到才能延续剧情，否则任务失败。此任务完成后会接到Cesar的电话，之后可到CV处飙车赚钱。

任务34：Gone Courting

这回CJ被Catalina叫到小屋里谈事，结果这个强悍的女人用皮鞭把CJ凌虐了一番，然后两人前去抢劫。



商店已经被另一伙抢匪捷足先登，还是抢他们吧


在山区和小镇上进行一场车赛

任务35：Small Town Bank

这回任务是抢小镇上的银行，结果警铃大作，银行被警察包围了。先用霰弹枪将屋里的3个ATM摧毁，然后和Catalina一起冲到银行后的小巷，清理埋伏的警察，驾驶摩托车尾随Catalina逃离现场，在中途被警车堵截，Catalina会跳上CJ的车逃命，两人一起逃回山林小屋，完成任务，CJ分到$10 000。

任务36：Made in Heaven

电话那端又听到Catalina的火爆脾气发作了，连忙赶到山林小屋，她冲出来破口大骂，质问CJ是不是有新欢忘旧爱了，并声称这是最后一桩生意，以后不会再爱他了。

任务37：Against all Odds

这回抢的是赌场，在门外从Catalina手里拿到C4炸药包。进入赌场警铃响起，将炸药扔在门上用遥控器引爆，进入屋里在保险柜上放炸药，拿到钱后离开赌场，遭遇大量警察堵截，将车开到附近小镇的喷漆店改颜色，再开回山林小屋完成任务。这时又接到Cesar的电话，得到有关Smoke的最新情报，以后每周三和周六可抢信使赚钱。

CV（Cesar Vialpando）的任务

任务38：Wu Zi Mu

San Fierro市的黑帮老大Woozie前来拜访，接下来是一场车赛，赛道是崎岖的山路和泥泞的沼泽地，对驾驶技巧要求很高，要尽量减少车辆的损伤，取得优胜的话可得$5000，并且可拿到老大的名片，以后到San Fierro市有什么麻烦可找他。

任务39：Farewell，My Love...

在山上又遇到Catalina这只母老虎，向CJ大声咆哮并把车给砸了，然后向CJ介绍她的新男友Tommy（前作的男主角），让CJ和他展开一场车赛。此次赛程与上次路线一样，方向相反。取得优胜后，Catalina将一张地图送给CJ，说她和男友将去Liberty City，从此和Catalina分手。此任务结束接到The Truth的电话，驱车前往小镇接任务。

TT（The Truth）的任务

任务40：Are You Going to San Fierro?

在农场见到正练瑜珈的The Truth，说话间空中出现警方直升机，他立刻掏出两支火焰喷射器来，叫CJ帮忙烧毁种植的大麻，全部烧毁后出现提示，跑过去与车里的TT说话。为了防止警方的直升机跟踪，他扔给CJ一支火箭筒，用它将空中的直升机摧毁后跳上车，两人边聊边往San Fierro市行去，到达指定位置完成任务，在附近买房子存档休息。

San Fierro篇

CJ（Carl Johnson）的任务

任务41：Wear Flowers in Your Hair

来到车库找The Truth，在他的带领下去城里结识新朋友，他们分别是Jethro、Dwaine和Zero。本次任务是在城里找到他们，也是首次兜风熟悉San Fierro的环境。分别到加油站、医院、警察局和电子商店等地找齐3人后带着他们见老姐Kendl和老兄Cesar，商量投资方向，可惜姐弟两人的意见难得统一。任务完成后接到Zero的电话，要他帮忙对付房东。

任务42：555 We Tip

接到Tenpenny电话后，得知任务目标是给当地官员D.A栽脏。首先驱车到酒店，跟随泊车的侍应生到停车场，杀掉他穿上他的衣服，返回酒店门口等D.A，将他的车开回车库放入毒品，再将车开到停车场，途中车辆不得损坏，最后打电话报警将D.A逮捕。

任务43：Deconstruction

来到车库看到伙伴们都在干活，老姐Kendl气喘吁吁地跑过来，说附近工地的工人说她穿得像妓女，本次任务是教训一下这些工人。先驾驶推土机将工地上的6座简易房推倒，将正在上厕所的工头推到坑里，再驾驶工程车将混凝土浇注到坑里完成任务。而后接到Jethru的电话，推荐CJ去汽车学校学驾驶。



任务44：Photo Opportunity

从Cesar打来的电话得知，Ballas帮派的人马出现在San Fierro，驱车与跟踪中的Cesar碰面，然后前往小镇（AngelPine）爬上屋顶，用相机拍摄参与帮派会议的人物，总共有3个人物要拍摄到脸部，完成后与Cesar离开。回到车库见Woozie到访，将拍摄的3张照片给他看，得知他们分别是当地的黑帮首脑——Jizzy、T-Bone和Mike，之后可接到Jizzy的任务。



CJ绝没想到打电玩会输给一个瞎子

Jizzy的任务

任务45：Jizzy

来到Jizzy的夜总会当小弟，接到的第1个任务是将他的女友送到酒店。完成后接到电话，接下来要在2分钟内赶到城南杀掉Hashburry，然后又接到救他另一名女友的任务。上高速公路往城南开，在桥下找到2名打手杀掉他们，救出那名女子后又要回到酒店，追杀两个泡他女人的家伙，完成后Jizzy开始欣赏CJ。之后接到Woozie的电话，邀他到唐人街一叙。

任务46：T-Bone Mendez

来到夜总会碰到Jizzy和T-Bone因为分赃不均发生争吵，此次任务是将赃物抢回来。追逐的目标是4辆摩托车，在靠近时按左Ctrl键将财物抢过来，将全部财物抢齐后返回到夜总会交差。

任务47：Mike Toreno

经过努力得到Jizzy的信任，并且和T-Bone也认识了，这时接到Mike被困的消息，于是和他们一起行动前去救援。由于Mike也不清楚身在何处，会不断用电话描述听到的声音，由此判断他的位置。必须在5分半钟内找到他，分别到工地、海滨，一路找到机场。这时要利用探测装置判断货车的位置，找到后消灭所有劫匪救出Mike。逃离现场后将汽车改漆，回到夜总会交差。

W（Woozie）的任务

任务48：Mountain Cloud Boys

应邀来到唐人街的赌马场见Woozie，从保镖口中得知老板是个瞎子。谈话后带Woozie前往交易地点，发现他的手下都被大南仔（Da Nang Boys）的人干掉了。这时有大批的枪手赶来，保护Woozie冲出小巷，由于他是瞎子会乱跑，随时关注他的动向，不要离得太远以免被敌人干掉。跳上车逃离小巷，途中射爆追逐的汽车，最后将Woozie送回赌场完成任务。

任务49：Ran Fa Li

在Woozie的赌场里认识红璧虎帮的老大Ran Fa Li，然后受托前往机场取包裹，赶到机场车库上指定的汽车，然后沿着海岸的环城公路一直开，路上会遇到大南仔人马的阻击，全部甩到后面，将车开到指定的车库完成任务。任务结束后接到电话骂他是“猪”，CJ怀疑是Catalina打来的。

任务50：Lure

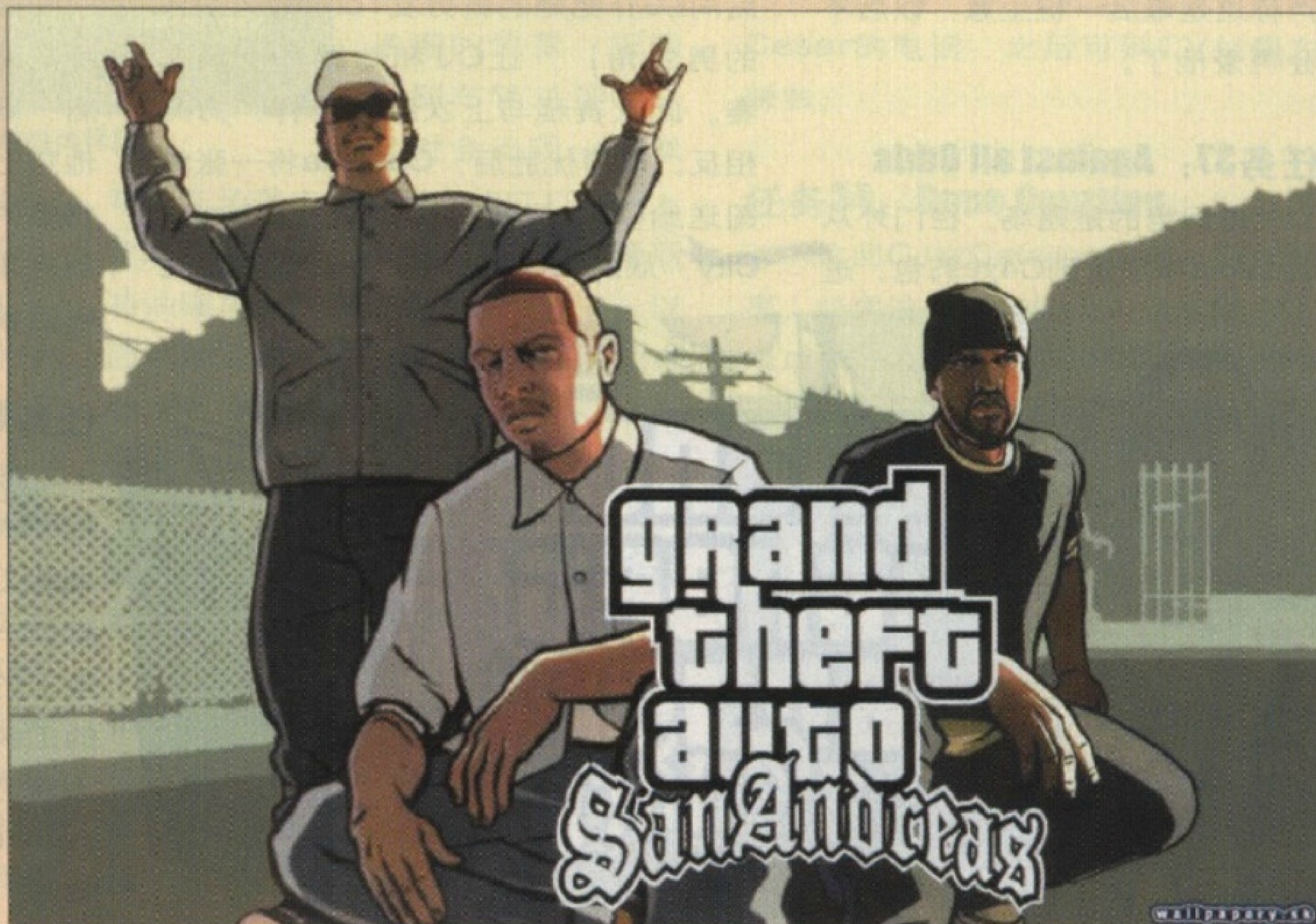
Woozie和Ran Fa Li两位老大研究对付大南仔帮，CJ前去执行吸引他们主力的任务。将车开到郊区小镇，这时会有两辆摩托追逐，沿着路上的标识穿过山谷，赶到加油站，结束任务。

任务51：Amphibious Assault

在20：00到6：00之间才能接这个任务，同时还需较强的潜水和游泳技能，因此要先到海边练习潜水技能。潜水的操作较复杂，用鼠标左键潜下去，空格和方向键控制方向游动。将肺活量和游泳能力提升后，到唐人街找Woozie打电玩，输掉后接到任务。赶到码头跳入海中潜水穿过水洞，避开探照灯和巡逻艇的守卫，上大船拿到匕首一路暗杀，由船尾进船舱安放窃听器，然后跳海游回码头。

任务52：The Da Nang Thang

大南仔帮在Woozie的货船上滋扰，CJ自告奋勇前去增援。任务开始时在直升机上，赶到货船上空却被火箭筒轰了下来，游上货船由集装箱爬上去，杀开血路往前舱，在底舱的集装箱内救出一群难民，然后跳到舰桥杀枪手，其中还有个拿日本刀的老人，比武中杀死他，再到船舷帮助难民逃离，任务完成。







Z（Zero）的任务

任务53：Air Raid

CJ来到Zero的电子玩具商店，帮他买下店面后，他的死对头Berkley又操纵着遥控飞机来炸店了，只因Zero在科技展取得优胜。赶到天台操纵机枪歼击四面八方飞来的飞机，要在它们投弹之前摧毁，坚持2分钟完成任务。

任务54：Supply Lines...

来到Zero的玩具商店发现他被房东和Berkley联手恶整，CJ决定帮他讨回面子。本关的难度较大，要操纵玩具飞机消灭街道上的5名运货员，飞机的操作不容易，W为加速，Q和E为调整飞行方向，方向键左右为侧飞，上下则为俯冲和攀升。消灭所有送货员后，还要将飞机开回天台，注意燃料的使用，如有一次失手，任务就基本失败了。

任务55：New Model Army

本关Zero要驾驶赛车到对面的院子，途中Berkley会设置层层路障。CJ要驾驶直升机铺路搭桥，为Zero扫清障碍。操作如下：W、S为上升和下降，Q和E为旋转飞行方向，方向键为横移方向。本关CJ要做的事有：移动阻在道路上的无数铁桶；运送铁板将2座桥梁铺上；运输并投掷炸弹将途中的3辆坦克炸掉。在8分钟完成可结束任务。以后CJ可从玩具店中抽取利润，每次最多能拿$5000。

任务56：Outrider

此任务在车库接，地图标识为Traids。接到Jizzy的电话后，CJ驱车往加油站接T-Bone，不想被这家伙用枪顶住脑袋。消除误会后驱车前往目标，从地上拿起火箭筒和狙击步枪，骑上摩托赶在货车前清理前面的路障，用火箭筒炸车队，用狙击步枪消灭楼上的狙击手，最后护送T-Bone的车辆抵达终点，再逃出院子找喷漆店改颜色，任务完成。

C（C.R.A.S.H.）的任务

任务57：Snail Trail

来到车库又遇到流氓警察Tenpenny一伙，这回他们要CJ去杀掉一名记者和举报者，他们将在报纸上披露警方的内幕。到工地的水泥管里找到狙击步枪，然后到马路对面火车站旁骑摩托车，尾随开动的火车来到Los Santos市的站台。这时不要下车，一直跟着他离开车站，他会打一辆出租车离开，保持距离跟着，如果太近就会被发现，任务失败。一直跟到码头线人出现，用狙击步枪将两人全部杀掉，完成任务。

CJ（Carl Johnson）的任务

任务58：Ice Cold Killa

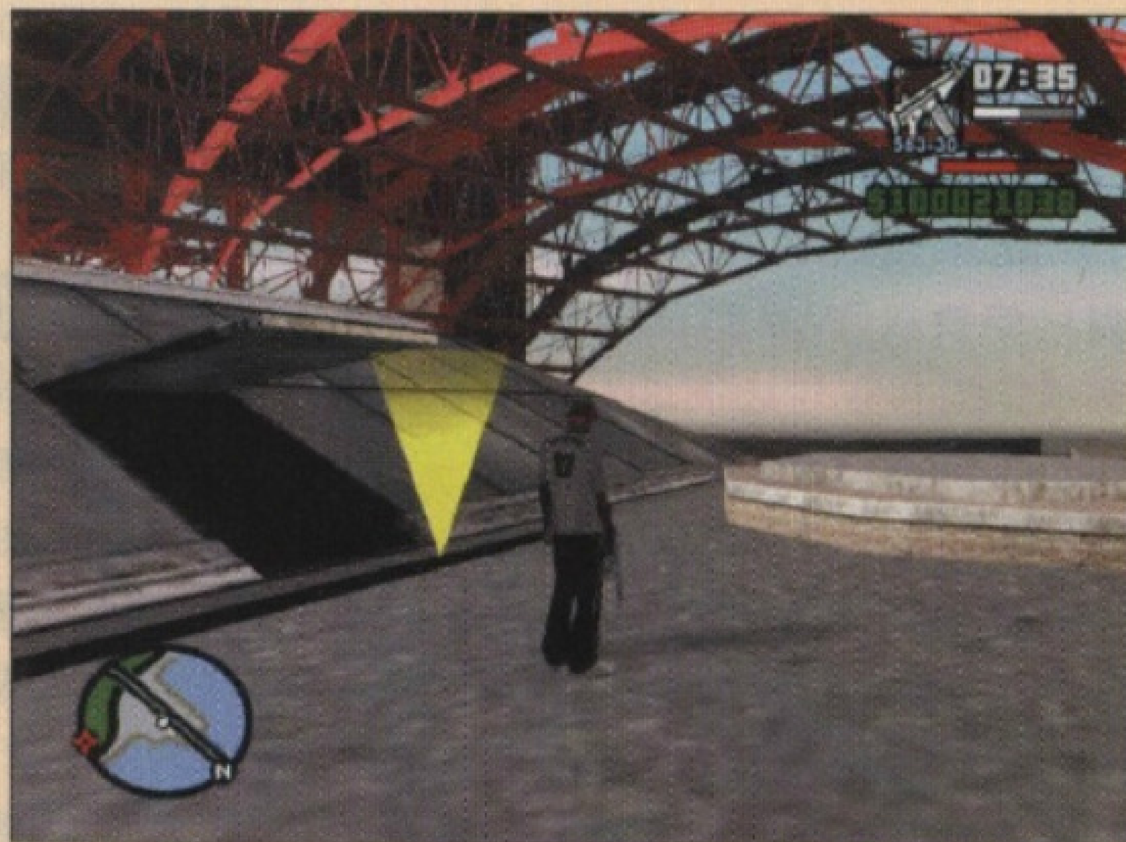
得知Jizzy他们即将和Ballas帮派的Ryder会晤，CJ从Cesar手里拿到无声手枪，然后驱车赶到Jizzy的夜总会。正门被保镖把守，观察建筑物上方的大桥，由山坡公路跳到桥面上，经由脚手架跳落到楼顶的天窗上，由此跳入楼里到1层大厅。在交谈后Jizzy跑掉，杀掉大厅里的枪手，出去乘上一辆汽车追逐，将他杀掉后拾到电话，完成任务。

任务59：Pier 69

驱车来到码头看到楼顶的Cesar，由楼后爬上天台与他会合，稍后Woozie也派手下前来帮忙。CJ用狙击步枪射杀对面屋顶的枪手，大家在屋顶埋伏好。稍后T-Bone、Ryder和Ballas的人都赶来了，不过埋伏被直升机上的Toreno发现，CJ和Cesar一起冲进去杀掉了T-Bone，Ryder跳海逃走。CJ随后跳入海中，游到小岛附近找到快艇，一路海面追逐将Ryder杀掉，完成任务。

任务60：Toreno's Last Flight

Woozie打来电话，说逃走的Toreno正在停机坪装载货箱。CJ接到情报后赶往停机坪，如果在去之前买到火箭筒的话，在他起飞时就可炸掉直升机，否则就要沿着环城公路追逐，趁直升机低飞时跳出车外用火箭筒炸毁它，任务完成。



由桥面跳落天台，再由天台的天窗潜入夜总会

任务61：Yay Ka-Boom-Boom

尽管被人背叛，但亲手杀掉以前的兄弟，CJ心里还蛮不是滋味，在Cesar的劝说下他的心情才



利用斜坡飞出围墙

稍好了些。接到Woozie的电话，要他将一辆装有炸药的汽车开到化学工厂。来到炸弹商店取车，将车驶到车库附近的化学工厂，杀掉门外的守卫，等门打开直接驾车冲进去，沿斜坡进厂房，绕到车间的里端将汽车停在几只大容器罐的前面，启动炸弹后有40秒逃离时间，杀到院落直奔大门，结果大门被锁住，找到一辆汽车后由斜坡越过集装箱和围墙落到外面的街道，最后开回车库，过关。

本任务结束后会开放汽车展厅，在完成驾校训练之后会接到Jethru打来的电话，就可花$50 000买汽车展厅（Wang Cars）了，地图上会出现CV的标识。CJ此时还会接到神秘人的电话，要找CJ谈谈Sweet的事情，那人在地图上显示为“?”，此时可前往第3座城市了。

任务62：Back to School

这个驾驶训练课程是非主线任务，但要接CV系列任务的话必须先完成它。共有12场训练，全部达到70以上才可通过。

第1场是利用尾气画圆圈，同时按住W和S，再用方向键←或→画一个圈。第2场按W加速行驶，尽量往左，然后按鼠标右键手闸和方向键→快速回转并驶回原地。第3、4场和上一场相仿，只转90度弯并驶达终点。第5场较难，在场地中连跑5圈，目标是40秒。第6场路线较为复杂，同样善用手闸转弯的技巧。第7场为电影中才会看到的高难度停车技巧，要在两辆车中间快速而准确地停好车，诀窍是往右边偏开一些，离目标2米远左右迅速按手闸和方向键←。第8场是很炫的侧立行驶技巧，操作很难。在开始驶向窄小斜台，侧立后立刻按方向←键使之完全垂直，同时不要放W键，←键会使车往左偏移，这时需要短暂地按→键修正方向，要尽量保持车身侧立垂直。第9场是倒车，按S后退，数到第6个半路标时立即按A和方向←键，做出一个漂亮的180度后退掉头动作，再将车开到尽头完成。第10场简单，将车往左侧开，追到另一辆尾部时按→键挤过去，使之掉头。注意距离不要过远，使造成的损伤最小能得高分。这个技巧是所谓的P.I.T，以后在抢车时会经常用到。第11场是最酷的滚筒翻转360度的车技，关键是要一侧的轮胎冲上斜坡，轮胎搭得越少得到翻转的动力就越大。最后一场是由城市一头跑到另一头，车辆须无损害，到达后返回出发地点。



利用雷达装置追踪指定的车辆

CV（Cesar）的任务

任务63：Zeroing In

本任务只有买到车展厅才会触发。CJ正在车库和朋友玩牌，老姐Kendl赶来对CJ发了一顿脾气，大男人无所事事怎么能行？这时Zero跑来说发明了新玩意，是可追踪汽车的装置。本任务是利用小地图上依次出现的标识来追踪汽车，然后利用驾校学到的P.I.T技巧使之停下来，上前抢到车再开回车库。

任务64：Test Drive

本关是要和Cesar到另一家展厅抢2辆车，从窗户飞到街道跟紧Cesar，途中会引起警车的追逐，用鼠标左键启动氮气加速来甩掉他们，途中还要进行穿越小巷、后退、飞车等表演，在彻底摆脱警察后返回车库，完成任务。

任务65：Customs Fast Track

Cesar从朋友处得到了新消息，在码头的集装箱里有一辆客户需要的新车，此次任务是前往码头抢车。来到码头进入起重机，操作方法是用V键切换主视角，然后用空格降低磁铁，左Shift为提升，方向键来调整落点，将集装箱一只只吊下来检查，找到所要的车子后有敌人出现，将他们解决后开着新车返回车库，奖励$8000。本任务结束后，码头的黑板上出现第1组汽车名单，CJ可到处找车了。

任务66：Puncture Wounds

气急败坏的Cesar返回车库，原来他要追踪一辆车，结果被车主给耍了。CJ这回任务是帮他抢夺这辆车，由于她驾驶技巧较高并且不肯停车，CJ要用钉条将她的轮胎扎爆，在追逐时超到她前面扔下钉条，然后将轮胎修好将车开回车库。从此展车厅开放，可定期从那里收取利润，积累上限为$8000。





环，时间和穿越的位置都影响分数，建议按"V"切换到第一人称视角来操作，这样穿越位置比较准确。第4场最难，它分两部分，开始和第3场一样穿越几道光环，然后要平稳地降落到机场跑道上，不要忘了放起落架。第5场驾驶直升机，W和S为升降，A和D为侧移，Q和E为旋转，方向键↑和↓为俯仰。在行进中要保持攀升，否则会自然下坠。先将直升机升到最高，再旋转180度，利用升降和俯仰配合才能使直升机飞行（前倾45度往前飞）并穿过光环。第6场是学习直升机的降落，飞到指定地点的前方按S和↑下落，同时按S和W可减缓下落速度。第7场要驾驶直升机朝地面目标投弹，左Ctrl为机枪，鼠标左键为发射导弹，操作较为不便。首先沿跑道俯冲下去，边发射导弹边扫射，务必要一次将3辆卡车摧毁。接着飞到机场一角打两辆跑动的汽车，降低用机枪扫射即可，最后再将直升机降落到指定位置完成任务。第8场驾驶的是滑翔机，操作较为容易，在开始穿过第一个光环，这时按住↓来个鹞子翻身，垂直旋转360度再飞过第2个光环。通过第8场训练后会接到Toreno的电话，让CJ尽快成为合格的飞行员。第9场同样很简单，先飞过第一个光环，然后立即按下A键作一个滚筒式旋转360度的特技飞行动作。第10场是最后的训练，从飞机跳下后用↑键往下直坠，用←和→可水平旋转，用↓可减缓下落速度。当降到一定高度

Las Venturas篇

？（Toreno）的任务

任务67：Monster

来到城郊木屋找神秘人，只闻其声未见其面，首先的试练任务是开大脚车，要在6分半钟内跑完35个路点，由于大脚车爬山能力很强，在两点之间可走直线抄近道。

任务68：Highjack

找到神秘人才发现他就是Toreno，原来他是警方的卧底，要CJ帮他劫一辆油罐车。本任务与Cesar一起行动，CJ驾驶摩托追上油罐车，保持速度一致让Cesar跳上货车，干掉司机后将车开回车库，完成任务，获得$7000。得知神秘人的身份后，地图标识由？变为T。

任务69：Interdiction

回到郊区木屋找Toreno，得知他清楚Tenpenny那帮混蛋警察的劣迹，不过逮捕他们的时机还未到。当问及大哥Sweet的近况，他却不愿深谈，接着又交给CJ一桩任务，前往沙漠地带接应走私飞机。赶到沙丘地带拾起火箭筒，驾车来到山顶燃起信号弹，这时空中出现5架警方直升机，用火箭筒将它们全部击落，然后驱车前往机场附近取空降的包裹，带着它送往指定车库，完成任务。

任务70：Verdant Meadows

老哥Sweet在Toreno的手上，并没有释放的意思，CJ只有按照他的吩咐执行任务了。此次任务花$80 000买下Las Venturas市郊一处废弃的机场，买完便可进行飞行训练了。

飞行任务

任务71：Learning to Fly

这里要进行10场飞行训练和测试，每一场要考70分才能通过。飞机的控制如下：W加速推进；S减速；Q和E为左右转；方向键↑为俯冲；方向键↓为攀升，←和→为左右侧飞。数字键2为收放起落轮。

第1场是起飞并穿越3个光环。难点是起飞，按W前进的同时按方向键↓攀升，但不久会失去上升的动力，这时按↑俯冲，再按↓攀升，如此反复便可升到一定高度，在风力作用下不容易跌落了。第2场是学习降落，穿过光环后着陆，按S键适当减速并将飞机停在指定位置。第3场练习侧飞比较难，要穿越很多光



在高速公路上抢夺一辆油罐车

按鼠标左键打开降落伞，再用↓键缩起双脚，使身体往前移动，最后降落到跑道上的圆圈里完成全部训练任务。结束飞行训练后会接到Woozie打来的电话，说有生意要做，在地图上会多出娱乐场（Traids Casino）的标识。

任务72：N.O.E.

为了大哥Sweet的安危，CJ只有任由Toreno摆布了。这次的任务是用飞机送货，飞行时要避开军方的雷达扫描，要保持低空飞行，在屏幕的右方有雷达监视状态的刻度，满的话就会被雷达发现，军方派出战斗机歼击。由于有时间限制，在飞行中要直线飞行，并随形就势维持一定的高度（相对于地面）。飞到大地图东南的小镇穿过光环交货，然后再飞回机场安全降落，完成任务。本任务完成后会接到Catalina的骚扰电话，看来她是想念CJ了。



任务73：Stowaway

本来平静的机场有不速之客来访，一架货机降落后，一群荷枪实弹的家伙在往货机上搬运军火，据Toreno说那些人正要把装备运往中东，要CJ去破坏他们的计划。飞机开始起飞，并从后舱不断扔铁桶下来，驾驶摩托在飞机右侧追逐，铁桶不会妨碍行驶，等接近飞机后由尾部的斜坡开进去。CJ在飞机升空前潜入，不要射油桶，否则自己和飞机都会变成灰。杀掉机上的几名敌人抢到降落伞，在飞机上安置炸弹，从机尾跳下去，身后的飞机炸为齑粉，CJ以优美的姿势降落在城市街道上，任务结束。

任务74：Black Project

本任务在20：00到6：00之间才能接。The Truth在飞机上练起了瑜珈，在他身上似乎有什么秘密。他带到戒备森严的基地（Area 69），要CJ潜入研究室拿一份黑色档案。基地有大批的军人把守，探照灯也增加潜入的难度，CJ身上的狙击步枪是暗杀的适用武器，热能视镜可看到暗处敌人的位置。将塔楼上守卫和地面的守卫清除，探照灯只能打灭两盏，否则大门会被锁住。先清到右侧控制室打开关，在时限内避开探照灯跳入实验室。在一间控制室解除导弹发射程序，然后杀到里面的房间从一名研究员身上拿到磁卡，打开让沿天井一路杀下去拿到火焰飞行器，这就是The Truth要找的东西，穿上它飞到山顶和The Truth碰面。任务完成后又接到The Truth的电话，要CJ到机场去。

任务75：Green Goo

在机场见到试飞的The Truth，这回他又拜托CJ到军方的列车上取点东西，却又没说要什么。使用飞行器追上行驶的军用火车，消灭上面的士兵后，分别打碎3只箱子找到1只绿色罐子，飞回机场交给The Truth完成任务，得到$20 000。本任务结束后可定时到机场拿取利润，金钱最高储存上限为$10 000。另外在机场记录点的房间外还有飞行器可用，是本游戏中实用性最强的交通工具，适用任何气候和地形，做空中飞人自由来去。



将俘虏绑在车上折磨一番

W（Woozie）的任务

任务76：Fender Ketchup

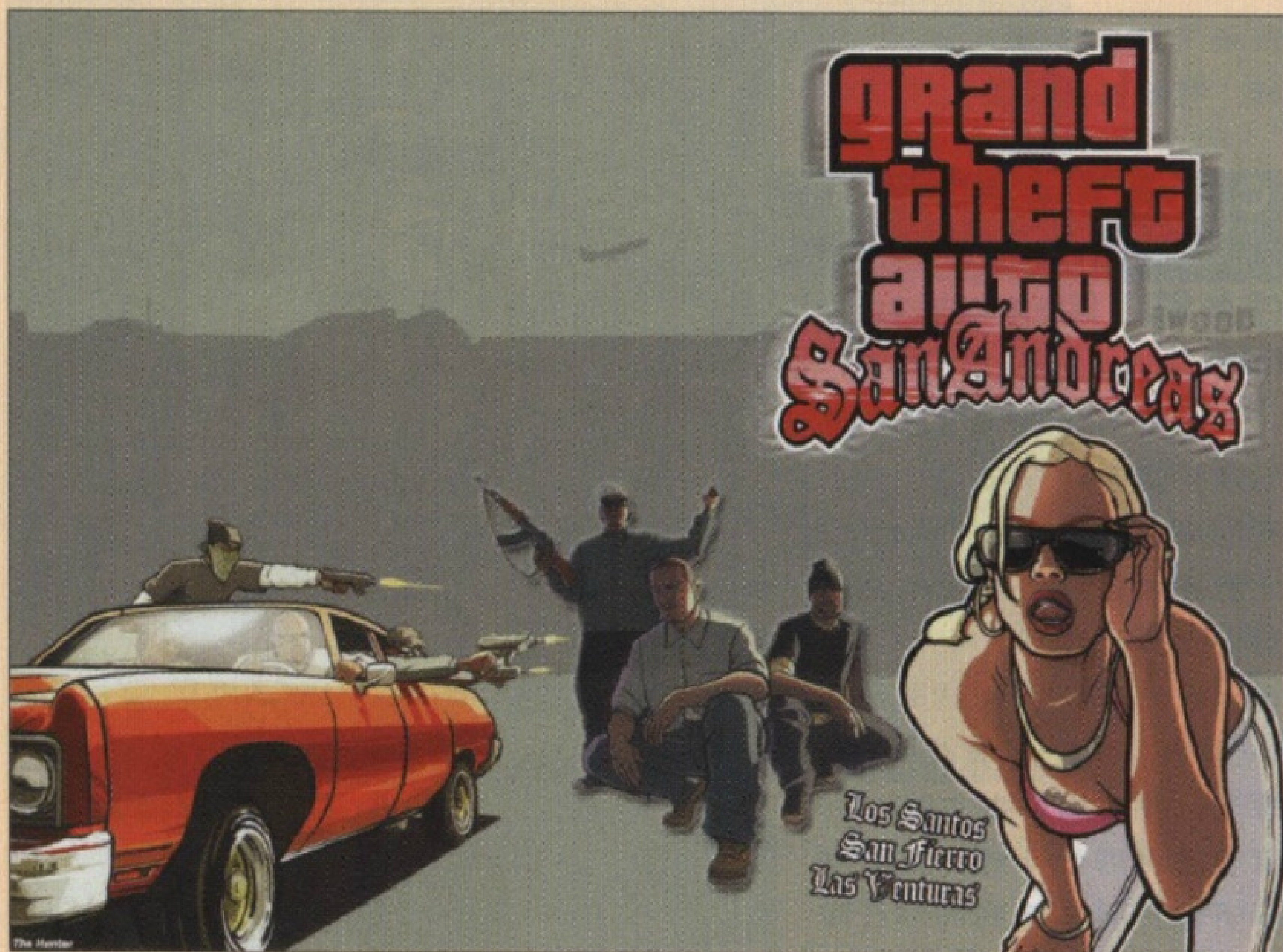
来到娱乐场见到盲老大Woozie，他想拉CJ加入娱乐场，不过先要为他办好几件事。正说话时有小弟报告货车被人抢了，不过逮住一名抢车的人，此人名叫Johnny，在后面的剧情还会碰到。CJ决定折磨这家伙一番，将他绑在车前盖上，接下来要做一系列的危险动作惊吓他，当惊恐度达到最高就可结束任务了。要注意的是不能撞车或驾驶失误，否则他会因此丢掉小命，建议多使用高速行驶和急刹车转弯。折磨到最后这家伙终于说出幕后的指使者，Sindacco家族正在打娱乐场的主意，将汽车开回娱乐场后院，完成任务。

任务77：Explosive Situation

将逼供的结果告诉Woozie，Woozie认为要谨慎防范，无形中的敌人不止他们一家，目前要着手做的事是扩编成员并搞一些特殊装备，因此让CJ前往西南的采石场偷点炸药。来到采石场由几道平台跳下去，杀掉负责引爆的工人解除时间限制，将工人杀光后驾驶重型卡车将4只箱子压开，收集到4包炸药。这时出路被堵住了，驾驶摩托从交错的石台和滑道中不断冲刺跳跃，回到采石场顶部，由一处沙坡跃到公路上，将炸药交给接头的人完成任务。此任务完成后，采石场可接支线任务。

任务78：You've Had Your Chips

在和Woozie玩牌时，小弟进来说赌场出现假筹码，Woozie推测又是Sindacco家族在捣乱，让CJ前往



城郊的塑料场去报复一下。身上建议带狙击步枪，进入工厂后进入车间，迅速往左边架子后面跑，消灭几名枪手占据有利地形，将屋里的枪手全部消灭，射爆屋里的9台机器，驱车返回娱乐场，完成任务。本任务完成后，在大地图的娱乐场外出现$标识，可接几个抢劫任务。

TT（The Truth）的任务

任务79：Don Peyote

在完成四龙娱乐场的几个任务后，在娱乐场外接到The Truth的电话，得知他和几个伙伴去沙漠考察，莫明其妙昏睡过去了，醒来后发现伙伴下落不明，因此拜托CJ去寻找Paul和Maccer的下落。抢一辆至少4座位的车，来到沙漠地区的沙丘找到那两个可怜的家伙，其中一个的腿受了伤，带着他们去附近的农场，农场主举抢将他们打跑了，因为他们俩个偷了这里的车。驱车前往Caligula娱乐场见紧锁眉头的老板Rosie，之后Paul打电话来，要CJ帮Rosie渡过难关，CJ满口答应，正好借机接近Sindacco家族，此后地图上会出现白色的骰子（Mafia）标识。

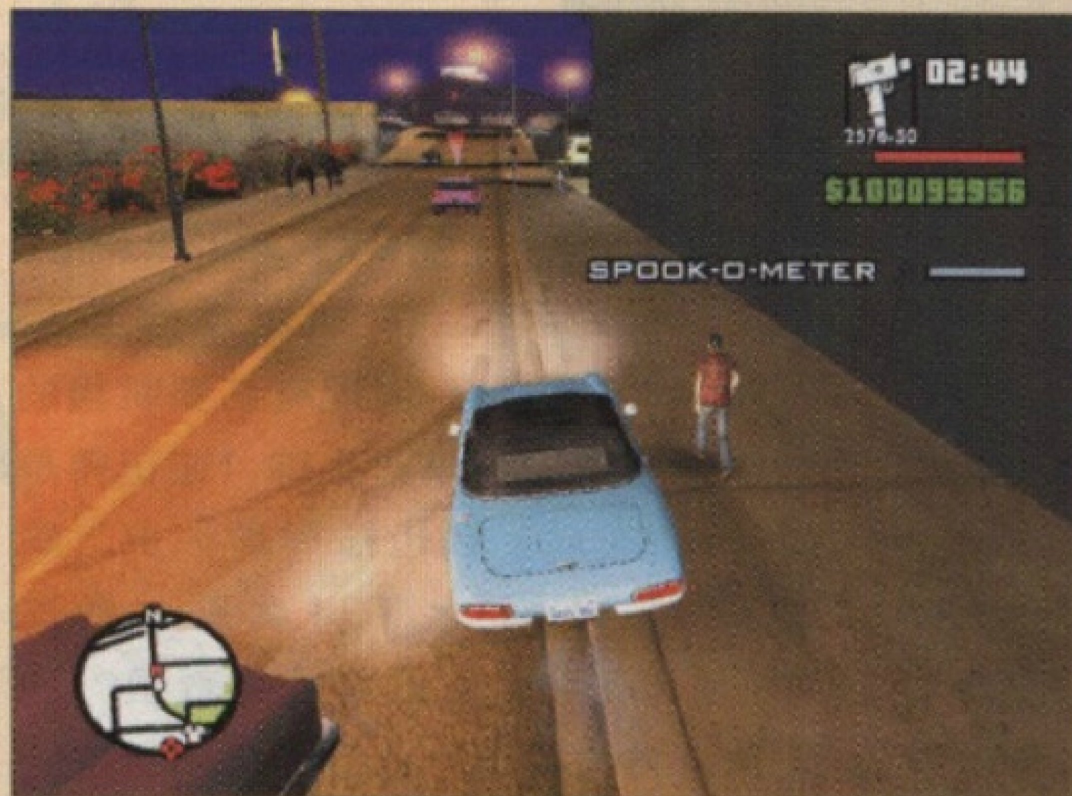
抢劫（Heist）任务

任务80：Architectual Espionage

这一系列任务在Woozie的娱乐场接。在屋子里找Woozie谈话，CJ提议前去偷拍Caligula娱乐场的图纸。回到街道找一名游客抢个相机，将手中的武器卸掉前往城市规划局，与柜台小姐谈话，选两次“Y”的回答，这样旁边的楼梯可使用了。来到顶楼找到图纸，但这时不能拍照，到楼下房间找到一台空调机，打坏它引起火警，大楼的人开始疏散。回到楼上拍摄墙上的图纸，然后一路杀警卫来到街上，遭到警方通缉（4颗星），赶快驾车逃离吧。

任务81：Key to Her Heart

和Woozie研究Caligula娱乐场的建筑构造，但要进入财会室需要一张通行磁卡，去打娱乐场女人的主意吧。到娱乐场等女经理Millie出来，开车尾随她来到一家情趣用品商店，进入店里听到她的约会电话，随后也换一身性感的服装，出去尾随到她家，在门口守候并杀掉一个拿着情趣用品的家伙，拿到东西后按门铃，进去和她幽会，从此CJ有了第2个女朋友。追她要提高审美情趣，穿得体面一些，并多带她吃西餐，吃快餐会降低好感度，另外她较喜欢肌肉型男子，要多到健身馆锻炼。当好感度达到40%时，她会打来电话说把磁卡忘家里了，进入Millie家里拿到磁卡。磁卡是剧情关键道具，拿不到的话将完不成抢劫系列的最终任务。



一路跟踪的Millie有可能成为CJ的女朋友

任务82：Dam and Blast

在娱乐场和Woozie及手下密谋后，决定破坏城市的供电系统。先到城郊的工厂偷取一架飞机，将飞机开到水电站的上空跳伞下落，控制方落到光柱的位置，也可跳到水里游上岸。在箱子后拿到匕首，杀掉外面的2名守卫，进入有发电机的车间，暗杀4名守卫，在5台发电机上分别放置炸弹，离开车间跳河逃生。

任务83：Cop Wheels

CJ的完美计划还需要一些准备，本次任务的目标是夺取4辆警用摩托车。4辆摩托车分散于城市的各处，有的在移动中，有的警察开小差是不动的，每偷抢一辆摩托都要将它送到运输车上，运输车在环城公路上持续行驶。本关有10分钟的时限，过关除了要有娴熟的驾驶技巧外，还要有一点运气因素。

任务84：Up,Up and Away!

这次任务是要去抢夺一辆装甲车，不过在之前要先找到一架直升机才行。先到武器店采购一些护甲和枪械，下面要对付的是正规军部队。进入东北角军事基地有两种方法：一种的前提是做完机场的飞行任务，前往自己的机场拿飞行器，直接飞进院里；另一种是在基地门口等其他车辆出入，迅速射杀守卫冲进去。往左进入一座仓库，稳扎稳打往里突破，穿过仓库找楼梯上天台，中途空中会有两架武装直

升机扫射，用天台上的重机枪将之击落。到停机坪驾驶直升机往东南飞去，在院子里将装甲车用磁铁吸住（小键盘8和2），再驾驶直升机飞往沙漠私人机场，将装甲车和直升机停放到指定位置，完成任务。

Rosie（Mafia）的任务

任务85：Intensive Care

本系列任务是要接近Sindacco家族，博取Caligula娱乐场老板Rosie的信任。本关要保护重病号Johnny，他就是当初被CJ绑在车上逼供的家伙，目前Forelli家族的人正打他的主意。驱车来到医院，得知Johnny已被人接走了，这时地图上会同时出现3辆救护车，只有一辆是真的，撞一下便知真假，真的车会立即逃走。一路追逐尽量用车碰撞，直到有两名枪手停车跳下来，将他们杀掉后跳上救护车开到屠宰场，完成任务。

任务86：The Meat Business

Rosie的脸色雨过天晴，CJ建议他在手下面前树立威信，让他们清楚到底谁才是老板。Rosie张牙舞爪地扬言要把整座城市粉碎，真是给点阳光就灿烂。和Rosie一道前往屠宰场，在路上Rosie流露出归隐江湖的意思。见到Johnny后，这家伙认出CJ就是当初折磨自己的人，心脏病登时发作。战斗开始，CJ负责清理枪手并保护Rosie的安全，Rosie则会灭掉沿途的火墙。两人杀出重围后，驾车返回到娱乐场完成任务。本任务结束后，地图会多出D（MadDog）和娱乐场（Triads Casino）的图标，有新任务可接。



撞一下救护车便知真假

C（C.R.A.S.H.）的任务

任务87：Misappropriation

在城西北一幢房屋前遇到败类警官Tenpenny，他正和同事们露天烧烤，CJ不由上前揶揄几句，Tenpenny上前便是一记狠拳，说他要出事大家一起完蛋。这回他要CJ解决几个DEA官员和FBI探员，并偷回调查文件。CJ目前还得罪他不起，只好乖乖听命。驱车来到西部丘陵地带，在一片废墟里杀掉一群警察，其中一名探员身上有文件包，抢到的话任务完成，如果被他逃走也没关系，驾驶另一架直升机追过去，他的直升机会落在一幢大厦顶，追下去他又会驾车离开，最后会到情趣商店旁的停车场，沿途有很多机会可杀他。



W（Woozie）的任务

任务88：Fish in a Barrel

纯剧情任务，CJ赶到娱乐场和RanFaLi、Woozie一起在合同上签字，现在3人共同经营娱乐场的产业了。剧情之后会接到Rosie的电话，说Leone家族的人已抢去了Caligula娱乐场的经营权。

D（MadDog）的任务

任务89：Madd Dogg

来到皇家娱乐场（Royal Casino）发现有名要跳楼的歌星，原来他的乐谱失踪（还记得是CJ偷的吧），钱也被挥霍一空，现在只有一死了之了（真是一条疯狗）。CJ可怜这位落魄的歌星，决定找个方法救他一命。先将附近的一辆货车开过来，跟随他的走动移动车的位置，使后厢的纸箱正对着他，等他跳下来接住，然后迅速开往医院救治，途中尽量开得平稳减少碰撞，否则他会流血死掉。在Madd Dogg痊愈后，CJ成为他的经纪人。

Rosie（Mafia）的任务

任务90：Freefall

来到Caligula娱乐场探查端倪，见Paul和Maccor这两个家伙被恶整，得想办法救出他们才是，CJ于是向这里的新老板Salvatore毛遂自荐，接到前去解决Forelli家族杀手的任务。本任务是笔者认为最难的一个关卡，这种飞机的操控不很平稳，并且速度也慢，建议尝试多种方法：起飞后往北飞，穿过两片云团后杀手的飞机会对飞过来，将高度保持在刚好高空垂直的位置，调准方向穿过飞机尾部的圆圈；或者及时掉头保持在杀手飞机的上方，然后俯冲进去，因为两者的飞机速度相等，高度相同或过低都追不上的。跳入飞机后杀掉几名枪手再杀掉驾驶员，控制飞机飞回机场降落，任务完成，奖励$5000。本任务结束后接到Tenpenny的电话，约好文件的交易地点，地图出现C的标识。



C（C.R.A.S.H.）的任务

任务91：High Noon

在西部荒谷找到那3个流氓警察，将文件交给Tenpenny后，他突然出手将Ralph击昏，说是Ralph出卖了他们，并扔给CJ一把铁锹，让同事Pulaski看着他将Ralph埋掉，结果醒来的Ralph扑向Pulaski，中弹后自己滚进了墓穴里（搞笑），接下来CJ要杀掉仓皇逃走的Pulaski。上车后开始追逐，在碰撞和枪击之后Pulaski会跳出车来，杀他就比较容易了。任务完成后接到Rosie的电话，说Salvatore的手下可能要杀他，叫CJ赶去帮忙。

Rosie（Mafia）的任务

任务92：Saint Mark's Bistro

来到Caligula娱乐场，Salvatore在拿Paul练习飞刀。自从上次的飞行任务，他开始看重CJ的能力，这次派CJ杀掉Forelli家族的人，CJ借口需要帮手，将Rosie、Paul和Maccor救了出来，让他们逃脱后自己截辆车前往机场。这回的飞机较好驾驶，飞到指定位置会触发动画。来到餐厅展开枪战，在大提琴的凄婉声中杀下楼去，来到院外杀掉目标后驾机返回，将飞机降落到出发的机场完成任务，奖励$20 000。在机场接到3个电话：一个是Salvatore打来的，说风声太紧要CJ以后再联系；第2个是竟是老哥Sweet的，说他和疯子关在一起，然后突然挂断；第3个是Woozie打的，稍后便可前往他的娱乐场接任务。

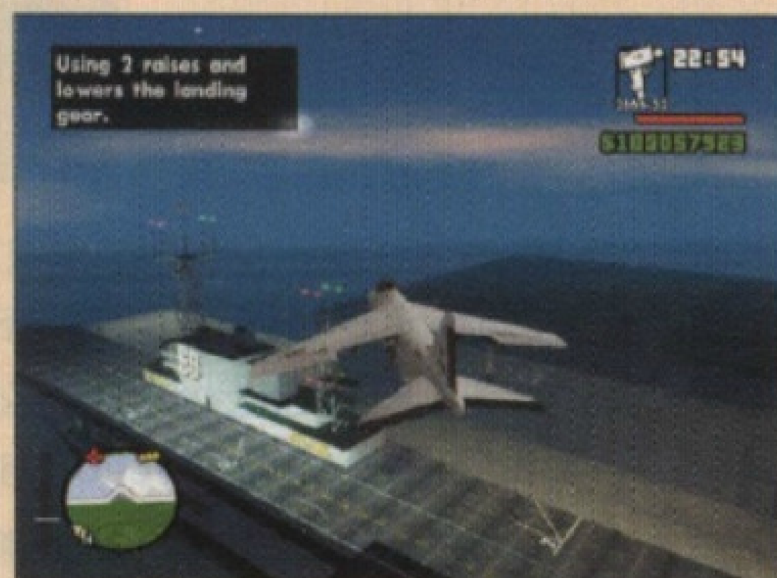
CJ（Carl Johnson）的任务

任务93：A Home in the Hills

此任务要到娱乐场去接，在和老板Woozie、老姐Kendl谈话时，那个曾跳楼的歌手Madd Dogg出现，说他的别墅被毒枭Big Poppa给霸占了，CJ答应帮他把家抢回来。从飞机跳伞落到停机坪上，被一群枪手包围，先坚持一段时间，等身后的帮手到齐后一起进入别墅。在房间和走廊里都有枪手，配合队友清理后会出现目标逃跑的提示，一路追出去跳上车展开追逐战，将其杀掉完成任务。此次任务后CJ拥有这间别墅，游泳健身等设施齐全，是不错的休息场所，接管别墅后到天台可接到几个CJ的任务。

任务94：Vertical Bird

在Madd Dogg的录音室里，CJ等人玩得兴头正起，这时特工Toreno神秘现身，将CJ带到海边，此次任务是前往海军基地盗取战斗机去炸一艘间谍船。驾驶摩托艇来到东方不远的海军基地，不要直接开进航空母舰的后门，要游进去才不会被发现，等守卫离开后，暗杀掉工人上楼梯，潜入控制室关闭SAM导弹发射系统，然后到甲板夺隼式战斗机。隼式战斗机是垂



驾驶隼式战斗机炸毁间谍船

直起降的，W为上升，S为下降。数字键8和2用来调整喷气口的方向，8为往后，2为往前，按8可得到朝前的加速度。遇到敌机后按鼠标右键出现绿色圆圈，按住几秒会变为红色，这时按左Ctrl朝目示发射导弹。起飞后会有3架战斗机追逐，将它们全部击落后飞往水湾，在那里炸毁4艘间谍船，这时接到Toreno的电话，最后将飞机开往私人机场并停放到机库里，以后就

有战斗机可使用了。



任务95：Home Coming

当Toreno再次提出要求时，CJ立即掏出手枪翻脸，反复的利用使他忍无可忍，但这回Toreno总算履行承诺，将老哥Sweet给释放了。驱车来到警察局接出Sweet，炫耀成就的CJ被老哥臭骂了一顿，他还是喜欢在家乡的生活。回到家里已面目全非，街道被其他帮派控制，接下来CJ要和老哥一起将街上的混混赶出去，抵制住3波进攻再杀掉小头目，任务完成，这时可接Sweet的任务。

任务96：Cut Throat Business

Madd Dogg发现自己的音乐遭到Jeffery的抄袭，CJ决定为他主持公道，于是带着他前去城郊找Jeffery那小子。接下来是紧张的追逐，第1阶段是气垫船，在水面和沙滩行进，注意避开桥柱；第2阶段由码头开始乘上赛车，在大街小巷上穿行，一路紧跟着就行了。最后来到唱片公司遇到了Jimmy，使Madd Dogg与唱片公司签约，而Jeffery将被告上法庭。

任务97：Riot

CJ等人在Madd Dogg的别墅里看电视，Tenpenny已东窗事发，被人指控诈骗、贩毒等多项罪名，但被法院以证据不足为理由，宣判Tenpenny无罪并当庭释放，Los Santos的居民将在今晚举行示威活动。CJ等人看了很是气愤，他和老哥决定回家里看看，在路上看到家乡处于暴动状态，到处是枪杀、焚烧和抢劫。



在街道上挑起帮派战争

S（Sweet）的任务

任务98：Beat Down on B Dup

回到家里撞见一名老妇人正在教唆老哥扎毒针，CJ看了大为光火，从老妇人口里得知毒品是B Dup提供的，于是两人找到他家里算帐，不料他不在家，从一白痴处得知他在不远处的公园里，于是两人驱车前往，在那里杀掉4名混混触发帮派战斗，抵御3波进攻后消灭一幢住宅的守卫完成任务。

任务99：Grove 4 Life

Sweet召集手下开会，打算重振橙林家族的风采，CJ劝哥哥到外面闯世界，但Sweet却不以为然。本任务与之前相同，去Idlewood触发帮派战斗，抢回两片地盘后将Sweet送回家，结束任务。

任务100：Los Desperados

正在和老哥Sweet争论不休，这时Cesar跑来请求增援，在他的地盘发生了些状况。在家外召集手下（鼠标右键+G），驾车前往一个院落，慢慢清理在楼幢间的枪手，然后穿过马路到对面小巷继续枪战，在最后一波战斗中要先射杀屋顶持火箭筒的家伙。任务完成后会接到Sweet的电话，他决定要清理掉Los Santos市的Ballas和Vagos的两大帮派，之后CJ要抢占这里的地盘，直至触发最终的决战任务。

抢劫（Heist）任务

任务101：Breaking the Bank at Caligula's

此任务要完成追Millie的任务，将安全系统的ID磁卡拿到手才会触发，并且之前抢炸药、偷警用摩托和偷装甲车等很多的任务都是为了这个精彩任务作铺垫准备的，下面享受电影般的情节吧。

来到娱乐场看到Woozie已准备行动，CJ换上侍应生的服装赶往Caligula娱乐场，这时要在4分钟内打

开往地下室的安全门。先跑到楼梯口刷磁卡，进入供电室往通风管道扔颗瓦斯弹，将金库的守卫弄晕。出去后沿通道下去，大楼的电源被伙伴切断，立即戴上夜视镜，刷卡进入维修室。用旁边的叉车将大门抬起来，Woozie等人开装甲车进入。接下来的行动有7分钟时间，杀掉守卫后到地下金库前，得知有人要重启发电机，拿起炸药包返回供电室炸掉2台发电机。回到金库帮伙伴搬运钱袋，然后在前面开路返回维修室，伙伴们换上警服保护装甲车撤离，CJ则要单独行动。此时电源已接通，CJ只有单枪匹马杀出去了，来到屋顶遭遇警察部队。杀到尽头拾到降落伞，跳下去立即打开伞，控制滑行到对面楼顶的停机坪，抢到警用直升机飞回西边沙漠的私人机场，任务完成。


抢夺警用坦克撞开大楼的后门



大结局：End of the Line

这个结局任务只会在Los Flores抢到一定地盘时触发。CJ接到老哥Sweet的电话，得知Big Smoke躲在城镇一幢大楼里。两人先赶到北部街道，CJ把老哥留在车里，自己从SWAT特警手中抢到一辆坦克车撞开大楼的墙壁冲进去，一路杀到4楼找到Smoke，这家伙早有防备，穿着厚重的防弹衣抄起一把M4就与CJ打了起来，这家伙临死前还紧紧握着一叠钞票。这时Tenpenny这厮又出现了，用枪逼着CJ往箱子里装钞票，CJ使计逃过死劫。

Tenpenny离开时随手打爆了电机，这里7分钟后会爆炸，往回跑的路上会发生大火，拿起灭火器清除火墙，跑出大楼身后发生连串的爆炸。但在街道看到老哥挂在Tenpenny的消防车上，CJ连忙驾车追逐，途中不必去打或撞消防车，把精力放在街道上暴乱的民众上，不断投掷的燃烧瓶会让汽车毁掉，直到Tenpenny试图将老哥推下来，要在老哥握力消耗完之前接住它，转到俯视角确定位置。接着会有大批警察追逐，将警车全部爆掉，最后那辆消防车驶至立交桥会跌落下去，Tenpenny得到应有的罪报。

本任务结束后主线剧情完结，但游戏并没有结束，你的下一个目标是达到100%任务度，像船只训练、射击挑战、快递送货和消防等任务都已开放，纯属技巧操作，本攻略不再赘述。

双周回眸

事件：《丝路传说》日本版胎死腹中



北京世模科技内测中的网络游戏《丝路传说》日前传出消息，由于韩国开发商在未与中国合作方协商的情况下，单方面与日本某游戏公司达成一项关于游戏后续内容合作开发的意向，因而引发了一场中韩合作危机。据报道，由于《丝路传说》属于中韩联合开发，世模科技与Joymax共同拥有游戏版权，因此在游戏后续内容开发上拥有发言权。而世模科技在5月初拿到预期开发内容后，发现其与中韩双方此前敲定的企划大纲有较大出入，加入了新的地图“日本”，且计划中对应日本地图的场景和道具一应俱全(韩国一家网站上已经贴出几张日本地图的开发画面)。据悉，中方此后立刻与韩方进行交涉，目前已达成初步和解，Joymax将暂时搁置关于“日本”内容的开发计划，并将立即着手“天竺”版本的开发。也许正像一些韩国玩家所说的，吸引他们玩《丝路传说》的原因并不是日本文化。



图片：完美亦菲

似火骄阳下，北京完美时空的网络游戏《完美世界》的代言人刘亦菲摆出各种造型，向到场的娱乐和游戏媒体展示自己的新形象。6月15日，北京完美时空在北京日坛会馆举办了“‘Fly With Me 完美亦菲’——《完美世界》签约刘亦菲形象代言暨媒介拍摄会”。完美时空公司董事长池宇峰先生、《完美世界》主要开发人员及京城众多主流媒体均参加了此次拍摄会。会上，完美时空董事长池宇峰先生宣布刘亦菲担任《完美世界》唯一形象代言人，并公布了目前《完美世界》的开发进度和测试计划。

数字：10 000 000

“你玩传世我买单”。从6月13日开始，玩家只要充值《传奇世界》点卡，并在活动期间将充值的游戏时间全部耗光，就可以获得充值金额面值50%～100%的现金赠送。这就是《传奇世界》最近推出的诱人的现金大赠送活动。到6月30日活动结束，《传奇世界》官方将以这种鼓励玩家多玩游戏多充值的活动方式陆续送出1000万元人民币的现金。而有趣的是，中国工商银行的“牡丹灵通卡”和存折账户是这次活动唯一的现金赠送获得方式。

声音：“三年之约”

最近，朱骏与陈天桥的口头交锋变得有趣起来。有媒体报道，对九城运营《魔兽世界》取得的成绩，其竞争对手盛大董事长陈天桥在表示祝贺的同时也称，**“九城现在的势头让我想起了三年前的盛大，（但）作为竞争者，（九城）还有很长的一段路要走。”**而朱骏则一反往日的低调，和陈天桥订下“三年之约”，他说：**“盛大应该想想三年后，想想这三年要干什么，相信三年后盛大想到我们会承认我们是市场中的第一。”**

创意：挂机克星

6月16日，《丝路传说》内测开始的前一天，游戏官方公布了自己独特的反挂机道具——挂机克星。挂机克星是《丝路传说》针对于挂机这一行为的一种克制方法。玩家可以在任何城市的NPC杂货商处购得挂机克星，当你怀疑某个玩家是挂机的“机器人”时，就可以把此道具在他身边释放。挂机克星会智能化地变成这个地方刷出的怪物的名字和样貌，但怪物周围会出现异于寻常怪物的提示文字，一旦挂机机器人不分青红皂白攻击这个化身“怪物”时它将启动自爆功能，可以无视玩家的装备、等级直接秒杀人物，达到遏制挂机者的目的。



新作：《野菜部落》

6月16日，新浪网与中国宋庆龄基金会在京宣布，一场由双方共同主办、名为“新浪2005全国中小学生《野菜部落》卡通原创故事征集大赛”将全面展开。同时，新浪也正式推出了国内首部原创的“互动卡通”——《野菜部落》。“引导广大中小学生健康、有益地使用网络，为青少年营造一个绿色、快乐、益智的卡通暑假，是这次活动的主要目的。”新浪网市场集团副总裁沈建明女士说。此次故事征集大赛将从7月1日开始，活动以《野菜部落》为平台，参赛小选手可以在这部“互动卡通”中扮演一个卡通人物，将自己在卡通故事中的经历写成一篇记叙文或者小说上传到新浪网，即可参赛。值得注意的是，双方将此次发布的《野菜部落》称为“互动卡通”，而不是通常意义上人们理解的“绿色网游”。



■海外

索尼与华纳合作拓展网游市场

美国东部时间6月17日，索尼在线娱乐公司（SOE）和华纳兄弟互动娱乐公司宣布达成授权协议。据此协议，SOE获得华纳兄弟旗下的动漫出版商DC Comics的角色授权，将开发一款面向PC和下一代游戏机的基于以上角色的大型多人网络游戏。这些角色包括超人、蝙蝠侠、神奇女侠、睡魔等等。此外，SOE还将收购华纳兄弟和DC Comics共同拥有版权的网络游戏《黑客帝国在线》。

■国内

游戏橘子、骏网联手推广EQ2



6月10日，游戏橘子与骏网在北京宣布成立营销推广战略联盟，由国内知名网游渠道商骏网负责《无尽的任务II东方版》在中国大陆地区的产品推广、渠道运营及各种产品包、点卡的代理销售。此次两强合作，旨在促进双方在网游市场的发展，并为EQ2的市场开拓道路奠定坚实的基础。会上发布了即将面市的EQ2东方版多款设计精美的客户端。据悉，游戏橘子除了会延用SOE在欧美的精品路线设计外，也会请国内知名的设计公司为EQ2设计更具特色的产品和周边。即将面市的3个产品包是EQ2快速体验包（分为DVD完整版和CD无语音版）、EQ2精装超值包CD无语音版和EQ2超豪华上市限量纪念包。EQ2东方版定于6月29日开启内测，7月底左右开始公测，争取今年秋季开始收费运营。

数码明星E欣欣代言《宠物派》



6月15日，北京展览馆举行了一场“全球首位八位一体明星E欣欣新闻发布会”，这场吸引了众多娱乐媒体关注的发布会既是对“中国第一个虚拟明星与真人形象共存的结合体——E欣欣”问世的宣传，也是北京赛博先锋自主研发的绿色休闲网络游戏《宠物派》的一次亮相。据报道，作为真人与数码形象结合的演艺明星，E欣欣曾主演过CG电影《图兰朵》、中国第一部真人和虚拟明星联合演出的数字电影《寻》、中国第一部真人手机游戏《粉红救兵》等。现在她将为赛博先锋的《宠物派》代言，成为游戏中玩家可以扮演的角色之一，并且也将成为游戏中的NPC之一。

长宽、嘉联发布绿色网游《星战情缘》



6月16日，北京嘉联互动科技有限公司在北京举行媒体见面会，正式发布新网游《星战情缘》。嘉联互动为长城宽带旗下的数字娱乐子公司，主要定位于在线游戏和移动增值服务的开发和运营。《星战情缘》由香港天朝数码娱乐有限公司和网龙（中国）有限公司共同开发，是一款风格清新的科幻题材Q版网游，并已在日、韩等7个国家和地区商业化运营。嘉联互动计划在6月底进行游戏的内部测试，7月初进行公测，并将在公测后不断增加新的系统和内容。

朝华娱乐推出新休闲网游

朝华娱乐的网络游戏《虫虫在线》目前正式开放了限量公测。测试期间可容纳2000位虫虫玩家同时在线较量。《虫虫在线》是朝华娱乐继《梦幻之星在线》之后推出的一款休闲系列网游，《碰碰砖》是《虫虫在线》内的第一款游戏，它集简单的游戏操作和快速、刺激、休闲等特点于一身，结合网络对战的特点，是今夏比较抢眼的一款休闲网游。

■网游新动态

○由北京世模科技运营的以丝绸之路为背景的网络游戏**《丝路传说》**于6月18日结束为期13天的封闭测试，正式进入内测阶段，目前官网注册人数突破50万。



○金山《剑网》的姐妹篇**《剑侠情缘Online II》**于6月20日正式开始内测。

○目标软件开发4年之久的**《傲世Online》**定于6月25日开始内部测试。



○山东聚丰网络代理韩国Mgame公司的网游**《英雄Online》**即将在中国大陆地区投入运营。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年6月上旬

排名	游戏
1	公会战争
2	希望Online Reload～浴火竞技场
3	科隆Online 2.0——龙之圣地
4	天外Online——水浒争霸
5	天堂II叁章——黑暗苏醒
6	神州Online——苍狼劫
7	荣耀Online
8	新绝代双骄Online——家族总动员
9	刀剑Online
10	幸福Online——阿努卡探险队

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

排名	游戏
1	热血江湖
2	洛奇
3	Yogurting
4	Free Style
5	英雄Online
6	天堂II
7	公会战争
8	魔兽世界
9	九龙争霸
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年6月上旬

排名	产品
1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	盛大网络游戏卡
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	天堂一卡通（天堂II）
6	网星（魔力/轩辕剑）直充
7	搜狐游戏卡（刀剑）
8	天骄II游戏卡
9	游龙世界充值卡
10	91充值卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

■湖南 ETL.bonbon

EQ2的中国决心

对EQ的反思与对EQ2的期待

编者按：2005年6月29日，《无尽的任务II》（以下简称为EQ2）正式在中国大陆展开内部测试，为此后的公测进行最后的准备。作为与《魔兽世界》比肩的网络游戏，EQ2进入中国无疑是个大事件。但是好游戏不一定会取得成功，尤其是其前作《无尽的任务》在中国遭遇的失败，使人们用更谨慎的眼光来看待EQ2的卷土重来。EQ2再次进入中国的坚定决心不容怀疑，但如何才能避免重蹈EQ的覆辙，EQ2专门面向亚洲玩家推出的东方版会取得怎样的成绩，这却依旧是EQ系列的玩家以及众多网游玩家所关心的。因此，我们在这里对EQ和它在中国的风风雨雨品头论足不是在指摘什么，只希望反思以往，也许可以让EQ2的中国之路更为顺畅。

游戏的门槛高不得

EQ在国内运营失败的原因有许多，这里笔者尝试从游戏自身和外部因素两方面进行解读。说到自身因素，我们很容易想到游戏复杂程度的问题。EQ进入中国前已经在欧美成功运营了4年，但在中国运营不到两年时间就被迫中止。复杂的操作、玩家难于上手，都成了这款游戏遭遇滑铁卢的主要因素。由于韩国网游长期占据国内网游市场的主导地位，国内玩家已经习惯于一鼠走天下的简单操作模式，EQ主要以键盘操作的模式对许多玩家来说难以适应。此外EQ讲究团队协作及规则遵守，这些都成为诸多玩家抛弃它的原因。用一位“资深”游戏玩家的话来形容，他花了半个小时时间研究EQ，竟然没有学会到底该怎么玩。上海育碧也意识到这方面的问题，曾经多次交涉希望修改EQ设置，并发动各种资源展开新人指导工作，无奈只是扬汤止沸，不能从根本上解决问题。而到后来，由于游戏设计中需要多人配合才能练级杀怪，结果玩家太少，根本找不到人组队，从而也导致了老玩家的放弃。老玩家的离去与新玩家无法进入，这无疑给EQ敲响了丧钟。


苦撑两年后，EQ终于在2005年年初结束了在中国大陆的运营

EQ2针对新玩家进行了许多针对性的设置，新手岛作为玩家刚进入游戏的第一个地图，玩家可以在里面学习到游戏的各种操作及任务模式，玩家也不再像以前一样需要将90%的时间荒废在坐地板和在各城市之间往返上，而且对各职业的平衡调整使得个体玩家不再需要将团队作为必要条件来考虑，连初始城市也精简到了仅有两个。EQ2的这些改动都更多地考虑到玩家的上手，但对于仍旧繁琐的游戏系统来说，EQ2在中国希望成功，除了游戏内的新手指导以外，增强在游戏外的各种游戏介绍是极为必要的。

定位目标人群

EQ在国内开始推广时，遭遇到许多阻力，尤其是过高的配置需求将其阻挡在国内多数网吧之外。EQ作为一款3D游戏，其需求配置远高于当时国内的2D网游。因此造成了国内网络游戏最主要的战场——网

吧的丢失，成为EQ无法进一步发展的原因之一。

EQ2作为2005年主流的网络游戏之一，需求配置同样超过了国内目前多数网络游戏，但EQ2却在游戏设置中增加了许多选项，不同玩家可以根据自己电脑配置来进行游戏设置的调节，以便使更多玩家能体验到这款网络游戏大作。因此，在EQ2的运营中以稳定的服务器技术和不同的游戏调节来弱化游戏配置高的不利因素是十分重要的。

成功，运营商需要解决各种困难

EQ在国内遭遇失败的原因有很多，除了游戏操作等各种因素之外，运营商的经验不足和国内网络游戏环境不完善也是很重要的因素。作为EQ在中国的运营商，上海育碧更多的是在单机游戏领域发展，对代理、运营网络游戏的经验并不成熟。在EQ国内正式运营的两年当中，育碧曾遇到许多阻碍和困难，包括游戏推广困难、销售渠道组建不利等等。育碧一直努力克服这些困难，但由于经验不足，造成在运营中玩家抱怨不断，包括对游戏更新和后续版本的推出缓慢，无法顺利地购买点卡等等，这些因素为EQ的运营造成了极大阻力。在EQ运营后期，虽然育碧一直在亏损的情况下坚持，并没有像其他不负责任的运营商那样脱身而去，但大局已经无法改变。与当初“千呼万唤始出来”的“入赘”比较，EQ的结束也显得那么轰轰烈烈。众多媒体都展开了EQ为何落败的讨论。一款即将洗牌的游戏，又忽然引起舆论的重视。不过此时，无论是玩家还是运营商也只能把它当作一段追忆了。

EQ2在中国大陆的运营商游戏橘子在我国台湾省有多年的运营经验，这为其在中国大陆运营EQ2打下了很好的基础。包括其完整的商业销售渠道和对EQ2进行东方化版本的改变，都使人有理由期待EQ2在国内的运营。但我们不应忽视EQ2本身的玩家定位和宣传策略的问题。



想要进入EQ2这宏大世界的玩家，你们准备好了么？

宣传是不变的主题

对EQ来说，它在中国所遭遇的失败有很大原因是宣传及推广不力，作为网络游戏，想要取得较大成功，就必须在宣传推广上下足工夫。EQ在两年的运营中，只在游戏刚开始测试的阶段进行了许多宣传以及网吧的推广，但随着时间的推进，在国内诸多相关媒体上却已经很难看到EQ的身影，这不能不说是EQ运营中的一大败笔。对于EQ2来说，游戏的宣传工作显然比较乐观，目前国内已经有数十名玩家或专业媒体制作的EQ2专题站点。而且游戏橘子也已经开始展开EQ2的各项宣传，包括北京的部分公交汽车上也已经印有EQ2的宣传广告，看来游戏橘子绝对是有备而来。当然对运营商来说，游戏本身的特点决定了他们必须取舍，是吸引EQ时代的铁杆玩家，还是争取更广大的玩家群？“崇洋媚外”的新新人类是否能接受东方化了的游戏人物？游戏简体版本是否会保留太多繁体版的语言习惯？这都是运营商需要考虑的。

收费、版本更新和管理

EQ的失败，收费价格过高也是一个主要因素。在当时玩家对游戏收费价格的接受度还很低的时候，0.5元/小时、60元包月的价格不仅将许多玩家挡在EQ的大门之外，也使得EQ中许多学生玩家不得不放弃。EQ从刚公开测试时超过40万玩家，到收费后人数不足5万，过高的价格为自己设置了太高的门槛。

EQ之所以能在国外长盛运营超过6年，后续版本的不断推出是主要因素之一。对玩家来说，只有不停地探险和追求才能保留在一款游戏中。EQ在中国运营的过程中，迟迟不能对游戏内容进行更新，到游戏停止运营前，EQ在国内也不过推出了4个后续版本，而EQ在国外早已经推出了超过7个不同的游戏版本。

此外国内外玩家对EQ的不同游戏方式也造成了这款网游大作在国内外不同的结局。作为一款奇幻类网络游戏，在国外的EQ玩家更多是进行体验和探索，玩家也非常追求对游戏角色的扮演精神。据说在美服的一名玩家，曾扮演一名吟游诗人在游戏广场中连续一个星期给其他玩家讲故事。相反国内的EQ玩家却只是在这款游戏中寻求刺激，这也改变了“无尽的任务”所追求的探索和冒险的精神。

此外，EQ在中国运营的两年当中，玩家对游戏管理员（GM）一直抱有争论。虽然育碧曾聘请许多资深GM，并派往法国学习，但由于EQ中严谨的制度注定了这款游戏中会有各种纷争，而这些都需要GM解决。不同的解决方式造成不同的结果，许多玩家都能满意，但仍然会有部分玩家选择了抱怨。游戏中个别GM不合理地利用职权也对游戏产生了极大的伤害。虽然在公测时育碧就开始认真解决此类事件，包括某个GM参与屠龙的事件，但在随后的正式运营中仍有部分玩家因为各种原因产生了对GM的不满和不信任。

期待

EQ和《魔剑》是中国网游玩家心中永远的痛。对于欧美网络游戏是否适应中国的争论也持续了很久，但在2005年随着《魔兽世界》和《无尽的任务Ⅱ》相继进入中国，这种争论似乎可以告一段落了。我们等待这个夏天，另一个雄浑、深厚的世界向我们敞开。

大陆网络游戏开发团队系列之三十一

北之辰的持久之道

■本刊记者 北四环寻事员（上海报道）

国产游戏是什么？10年以来，我的面前经常会浮现出一群群苍白的脸，其实我并不是一个悲观主义者，相反，有的时候我不很尊重他们中的一些人，因为我看过了太多那些自以为是的游戏人指着屏幕上的画面一次次对我说——这款游戏的画面和引擎都堪比《天堂Ⅱ》《魔兽世界》。半年、一年之后这些人带着那些没做完的演示Demo和对下一个理想的憧憬消失在远郊的小区居民楼中。在某些时候，我甚至认为国产游戏并不仅仅需要怜悯，我尊重他们的理想，却不敬佩他们中的一些人不能持久、甚至有些投机的行为。

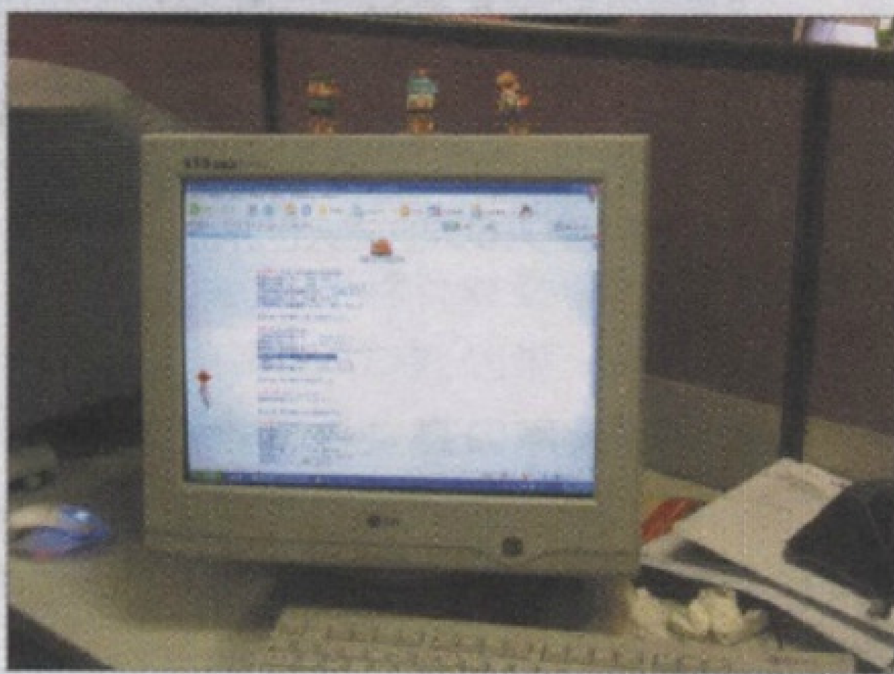
“这个行业太浮躁了！”上海北之辰软件的主要研发人员也对我的观点表示赞同。在上海繁华市区的一栋极为普通的写字楼中，关于国产网络游戏研发的采访竟然从这个话题开始。大约在1年的时间内，我们曾把关注国产游戏团队的目光多次投向上海，投向这个商业规则明晰、网络游戏经济崛起的城市。成立不久的北之辰公司或许就是在经历网络游戏浮躁的泡沫之后新兴公司的代表。



三人行必有我师焉

悬疑之一——做什么？

走进北之辰的办公间，你会发现公司的前台除摆放了一块“中国出版工作委员会游戏工委理事单位”的牌子之外，几乎简单得难以给拜访者留下印象。“公司成立不久，还在不断地扩充，目前30余人的研发团队计划扩充到52人。”研发团队的负责人李康对记者说。李康也是记者在游戏行业内结识时间较长的朋友之一。记得在1999年，他还是《电脑游戏攻略》的编辑，更多的人只是知道他的笔名叫“大猫猫”。那个时候他常常以自己的Fans群体众多、以结识某些名人而自诩。不过这大概也是一个优势，加之对于游戏本身的深刻理解，在2001年，当众多的互联网企业还在苦无赢利模式之机，同样敏感的网易创始人丁磊开始把目光投向了网络游戏，并邀请李康加入网易，负责策划研发网络游戏《大话西游》。这些都是李康的过去，不过这些阅历也多少使他对国产网络游戏有了更清醒的认识：“当时做《大话西游》是在网易最困难的时候，每个人的压力都极大，丁磊给了我4个月的时间做一款网络游戏，后来我要求至少要8个月以上，当10个月后拿出第一个版本时，更多的感慨是网络游戏的制作必须要符合客观规律。最近我在看美国的一本关于网络游戏研发著作。书中写到，一款网络游戏的持续研发时间应该在2～3年。现在北之辰的研发团队就是严格地按这个时间表来计划的。”



极具人性化的员工订餐系统

虽然在采访北之辰公司之前，曾听说他们在秘密研发一款以航海为题材的游戏，不过李康还是以不便公布为由没有谈更多细节，不过他介绍这款3D网络游戏的架构很大，也不是一般意义上武侠游戏的路线，而是希望能够有全新的玩法和创意，尽量减少社会舆论对于网络游戏“打打杀杀、误人子弟”的负面印象。

悬疑之二——还有谁？

采访一个研发团队，对我而言，通常会留心办公间的每一处细节，藉此判断一个团队的风格和工作氛围。比如，北之辰公司的每名员工都领养了一盆花，需要在每名员工的精心护理下茁壮成长，也许在培养“花花草草”过程中的耐心和细心，对于一个持续研发时间在2年以上的网络游戏研发公司而



代理运营《挑战》也是一种学习方式

言，也是必要的。除此之外，公司的内部还有一个用于每天中午统计员工订餐的电脑软件，以便区分不同的饮食习惯，不过即便是这样一个简单的软件系统，也被研发人员在严肃之余给BT了一下，看到那个图形Logo，让记者真正想起了“便饭”这两个字。当然，这群以低调研发、讲究节俭风格的人们显然是有准备的，否则多数有着5年以上从业经历的人们不会短时间内聚在一起为了梦想而奋斗。首席技术官倪剑曾有多年在日本游戏企业的工作经验，在谈到国产游戏研发和日本游戏研发的区别时，倪剑半开玩笑地说，因为自己没有在国产游戏研发公司工作过，无法谈两者间的区别，不过日本游戏企业因为起步较早，在制作流程上非常严谨，美术、程序分工明确且规范。不过做得时间久了，容易使自己觉得过于模块化，而缺乏创造的东西，加之对国产游戏的热爱，因此加入了这个全新的团队。我想，那些有着丰富阅历的其他主要研发人员也和倪剑有着类似的想法吧。

主要成员

倪剑，首席技术官。全权负责公司的技术开发和管理，拥有8年以上的游戏软件开发经验。1996年进入上海东星，2000年进入Konami（上海）。其主导开发的游戏包括《时空之轮》(Chrono Trigger)、Namco Wrest Ball和Namco Classic 2。

李康，制作人。毕业于武汉工业大学（现武汉理工大学），拥有8年以上的游戏行业从业经验，1997年进入上海智冠，1999年和同事一起创办了《电脑游戏攻略》杂志。2001年进入网易，创意开发并运营了著名的国产网络游戏《大话西游》。后在腾讯担任游戏事业部商务策略总监。

吴琨，服务器端技术总监。毕业于成都理工大学，以前一直从事传统软件行业（金融业）的研发工作，先后在北京中软和成都润信公司担任过程序员、项目经理和产品经理，拥有丰富的项目经验。主要涉及的是银行的帐务系统和中间业务，开发网络游戏还是首次。

郦峥，策划总监。毕业于华东理工大学工业设计系，1999年进入Ubisoft开发部任游戏设计。后分别在润星、北之辰任主策划和策划总监。主要参与项目有《雷曼花园》《雷曼保龄》《代号XIII》《分裂细胞》《相约星期九》。

陈鹏，美术总监。毕业于中央美术学院，1993年至2003年进入智冠。分别在智冠北京分公司和智冠上海分公司担任游戏美术团队的负责人。是国内最早进行游戏制作的开发人员之一。在智冠一直担任美术人员的选材和培训工作，其部属在游戏业界为游戏美术的进步发挥着骨干作用。参与制作的游戏有《超级灌篮》《新神雕侠侣二》《武林群侠传》《欢乐奇兵》《平妖传》《网络三缺一》等。也曾负责为我国台湾省的草莓软体开发幼教软件及中学教材等多款多媒体软件。

唐旻，技术经理。毕业于浙江大学计算机系，2002年进入Konami担任程序开发工作，作品有《血腥咆哮》(BloodyRoar Extreme)和多款棋牌类游戏，其后又到皿鎏软件工作，作品有《拳皇2002 Xbox Online》。







由上至下分别为倪剑、李康、郦峥

团队	上海北之辰软件技术有限公司
产品	保密中
负责人	李康
产品技术优势（特色）	将构建一套全新完整的游戏规则，游戏类型和玩法也将体现出新创意
E-mail	dmm@nstartech.com



“这儿的空间没什么新鲜”

悬疑之三——谁投资？

北之辰的背景似乎在业界也是一个小小的话题，有些人说它是香港著名影星周星驰投资涉足网络游戏的成果，也有人说来自某某风险投资基金。不过，对于一个看过太多国产网络游戏公司“生死存亡”的人来说，我反倒更关心游戏本身以及目前公司的结构和商业模式。在一天的采访中，有一些细节似乎可以证实，这家准备以“论持久战”精工细琢为宗旨的研发公司并没有将更多投资人的钱投入到“面子工程”上。上下两层的办公间中，朴素而明亮，所有的高层管理人员也没有奢华的大班台，每个人都和普通员工一样忙碌着。闲暇之余，也会讨论一下“芙蓉姐姐”和“红衣教主”等网络新新人类的话题。在研发国产游戏的同时，代理运营的一款叫作《挑战》的韩国网络游戏已经开始了紧锣密鼓的测试。凑巧的是，和他们在同一层写字楼办公的是日本著名游戏公司世嘉（上海）的一个部门。这似乎是在说，大家在一样的条件下，看谁能做出更好的游戏。

在去北之辰采访的前一天，记者又把周星驰的电影《功夫》看了一遍，我一直以为10年以来，国产游戏有时候很象剧中那个顽强的主角，即使是一个小人物，但总有大志向，尤其是超强的生命力。直到有一天，他真正开悟飞升成龙，用如来神掌将非正常人类研究中心跑出来的“准人类”击败。而国产游戏的10年，是不是也在持久中厚积薄发，准备打出那扬眉吐气的一掌呢？ P

■类型：在线角色扮演 ■制作：光荣 ■运营：中青创先
■目前状态：内部测试 ■官方网站：http://www.xconline.com

信长之野望 Online 飞龙之章

《信长之野望Online——飞龙之章》内测初体验

■大众游戏网 中崎峻

如果要问现在什么网游最火爆，我想绝大多数的玩家都会把票投给《魔兽世界》。但是比起WoW广泛的适应人群而言，喜欢其他口味的玩家也不是没有选择，比如《信长之野望Online》（以下简称为《野望OL》）。这款光荣制作的颇具"专门适应性"的网络游戏6月9日已经在中国大陆开始内部测试。


技能的发展可以造就完全个性的人物

对一直开发单机游戏的光荣公司而言，《野望OL》是其第一款大型网络游戏，虽然之前有过《三国志Battlefield》等作品问世，但是要说制作大型网络游戏，那么《野望OL》无疑是第一个。其实《野望OL》最早出现在PS2游戏平台上，由于反响很好，玩家呼声很高，一年多前《野望OL》登陆PC平台，在日本玩家中掀起了一阵热潮，随后光荣又在TGS 2004上推出了资料片《信长之野望Online——飞龙之章》，将游戏不断完善，更具耐玩性。而今，中青创先软件产业发展有限公司将这部游戏带到了广大中国游戏玩家面前。

各具特色的职业

此次内测使用的版本是《野望OL》的资料片《飞龙之章》。游戏中包括侍、忍者、药师、僧侣、锻冶匠、阴阳师和神主/巫女共7个职业。这7个职业大体囊括了当时日本战国时代的职业状况。玩家可以根据自己的喜好选择职业，比如侍的攻防能力不错，在队伍中常常扮演护卫的角色，同时可以熟练使用各种武器；忍者的灵巧性很好，可以破坏敌人的节奏；药师则是队伍中的大夫，不仅可以帮助受伤的队友回复，甚至可以复活死去的队员，而平时还可以制作灵丹妙药，生计也不必发愁；僧侣则有点万能职业的倾向，既可以施展法术攻击，也可以如药师一样担任回复的职责，而且还具有不小的物理攻击能力，怎么取舍则要根据玩家来判断；锻冶匠是制造各种武器、防具的好手，同时拥有着不错的攻防能力，可以熟练使用各种武器，在战场上经常也会和侍一起担任保护队友的角色；阴阳师是带着浓厚日本文化的职业，他类似于欧美游戏的法师，拥有很强的魔法攻击，不过防御力很低，需要有侍或者锻冶匠的保护来施展各种强力法术；神主/巫女是神职人员，在战场上则是队伍中的后援，可以强化各种有利于己方的状态，施展辅助性法术，同时因为拥有不错的魅力起始值，在交易时也比较有优势。

知名的大名和势力

《野望OL》中包括了武田、上杉、织田、北条、德川、足利、三好、浅井、朝仓、今川、斋藤、本愿寺、杂贺众、伊贺忍总计14家大名和势力。玩家可以根据自己的偏好选择想加入的大名家或者势力，当然，加入各家的优待条件也不一样，比如加入足利家可以获得魅力+2的优待，而加入武田家则获得腕力+1和智力+1的优待，根据自己的喜好和所选择的职业加入不同势力，会让游戏变得更有乐趣和挑战。笔者在内测中选择做军学侍加入足利家，初期获得相对比较高的魅力，这在交易时有一定优势。

丰富多彩的职业技能

初接触《野望OL》的玩家可能会因为各种各样的技能而眼花缭乱，进而变得不知道如何取舍。的确，《野望OL》与其他很多网游最大的不同之一就是拥有丰富多彩的职业技能，而随着游戏的进行，不断修炼更有威力的技能，可以让玩家的角色变得更为有特点和优势，可以说技能是决定胜负的关键，一个空有


回合制的战斗场面

高等级的玩家在作战时经常还不如一个等级比他低但是拥有强力技能的玩家。而且每个职业都有自己的专精技能，在游戏的时候，玩家根据自己的能力以及技能的侧重方向选择合适的专精技能，则会变得更为强大。笔者正在修炼的军学侍，虽然初期因为把起始点数加给了智力而在攻防上比其他侍有所逊色，但是在学习了军学之后，在战场上的辅助作用就显露了出来。在这里笔者要提醒所有玩家，通十不如精一，技能涉及面过多则变成贪多嚼不烂了，与其哪个都是半瓶子水，不如老老实实地把一种精通了的好。比如阴阳师可以选择4属性法术中的一种一直修炼下去，进而习得专精技能；而侍进行武器修炼时，可以根据自己的偏好选择其中一种精通修炼，如果不是初期重视智力向军学方向发展的侍，对于军学可以采取放弃的态度，一个能拉得住怪物担任好护卫工作的侍，要比只会花架子的侍受欢迎得多。

团结一心的队伍组合

《野望OL》当中的7个职业设定得相当均衡，光荣公司在这方面可谓是煞费苦心。在游戏中，没有一个职业可以独当一面，重视攻防的侍在缺少神职或者药师的支援下，力战之后阵亡不是什么新鲜事；法术攻击强悍的阴阳师要是没有侍或者锻冶匠的护卫，来不及施展法术就会被敌人乱拳打死；所以，合理地进行职业搭配，团结一心共同作战，才是游戏的乐趣所在。而在团队作战中，你还能结识新的朋友，互惠互利，在人与人、玩家与玩家的密切交流方面，《野望OL》的确做得比较成功。笔者和几个朋友一起组成的精锐队伍，侍担任护卫工作，神职人员施加各种辅助系法术，阴阳师利用高伤害的攻击进攻，而僧侣和药师随时给体力低下的队员补充体力，可谓是一个相当不错的职业组合了。大家无论练级还是修炼技能，配合得都很好，一起游戏时也相当开心。互动的游戏、交流的游戏，才是一款优秀的游戏。

高度开放的游戏路线

《野望OL》中总计包括了日本本州岛中部的总计21个分国。玩家在游戏时，绝大多数时间可以自由地在这些分国中来往。当然，如果是处于敌对势力的两国，那么在通过时会有不少困难。游戏中在野外按F1可以打开自己所处分国的地图，行进在地图中浅色的官道上，是几乎不会被敌人偷袭的。喜欢远足旅行的玩家，即使等级比较低，只要带好干粮，就可以踏上远足的道路了。笔者曾经一口气从山城跑到了越中，又从越中进入了信浓、美浓，最后取道尾张和伊势回到山城，既然是游戏，那么何尝不让自己快乐呢？厌倦了无休止的练级、修炼之后，远足旅行也是非常惬意的事情。



和许多网络游戏一样，世界探索是升级之外的乐趣之一

值得改进之处

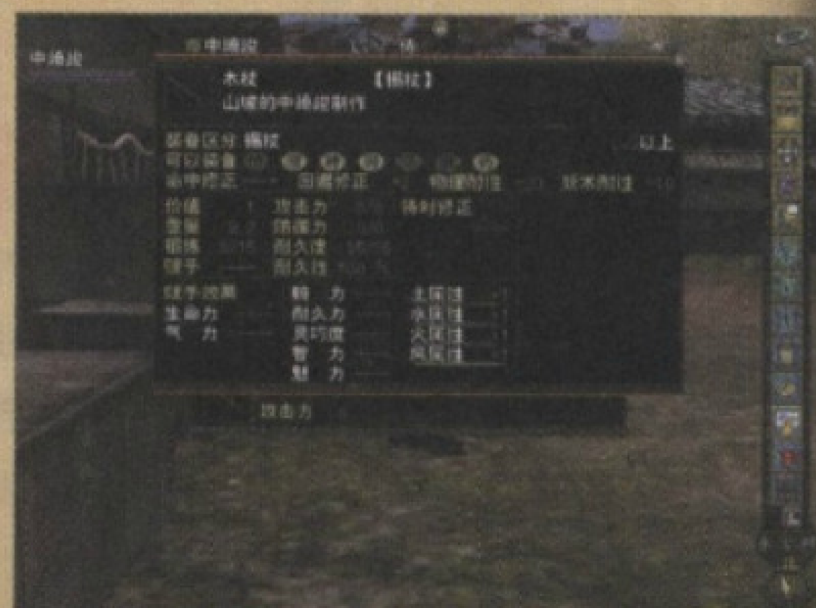
说了那么多《野望OL》的优点，不代表它就是一款完美的游戏，毕竟十全十美的事情是不存在的。通过内测，我们也看到《野望OL》一些不太尽如人意的地方。首先是画面让人稍显失望。与画面可以用华丽来形容的WoW等游戏相比，《野望OL》的画面只能算得上一般，游戏画面色调偏于阴暗，虽然这是为了衬托日本战国时代浓重的危机感，但是时间久了难免会让玩家觉得压抑。

其次就是《野望OL》的操作。因为游戏移植于PS2平台，在用键盘操作时默认的键位在小键盘上，显得有些别扭。虽然通过调整游戏设置可以让方向操作变更到玩FPS时玩家习惯的W、A、S、D键上，但是不能自定义键盘操作按键，实在是很不方便。

第三是游戏的视角。游戏默认的视角是第三人称，玩家可以通过小键盘的5或者键盘按键V来进行第一、三人称切换。但是由于第三人称视角的景深不够，往往需要站在高处切换第一人称视角来观察周围的情况，可这样的话身边的敌人就有可能看不到，尤其是在有主动攻击倾向的怪物区。

第四是生产技能的修炼太不合理。与战斗技能的修炼相比较，生产技能的修炼简直就是变态到家。生产制造各种道具所提升的修炼度简直少得可怜，而且生产技能往往起步就是3级难度，这样要想修炼出一个技能，要生产出上千个同样的物品是很正常的，而且有时修炼技能还非常烧钱。游戏的设定是不同职业进行不同材料的采集，然后进行资料互换与生产，但是对于不是很熟悉这套系统的玩家而言，经常是把采集来的东西直接卖掉换取微薄的金钱。虽然缺乏交流与互动是造成烧钱的原因之一，但是需要花费极多时间来进行单调重复的生产以提升技能，也实在太折磨人了。

总的来说，瑕不掩瑜，《野望OL》是近期很值得玩的网络游戏，尤其是那些喜欢光荣、喜欢《信长之野望》的玩家。之所以在一开始说《野望OL》是一款有着专门适应性的网络游戏，也正是因为它以真实的日本战国时代历史为背景，如果对这段历史没有一定的了解，那么自然就无法感受到游戏的魅力；而对很多喜欢《信长之野望》系列的玩家而言，能够与自己喜欢的历史人物并肩作战，实在是令人兴奋的事情。P


生产有时候会显得过于繁琐

■类型：在线角色扮演 ■制作：腾讯 ■运营：腾讯
■目前状态：封闭内测 ■官方网站：http://fo.qq.com





《QQ幻想》有QQ就有幻想

■北京 顺其自然

一款可以充分吸引你的网络游戏是什么样子的？是拥有美丽的画面，还是追求一种自由的游戏风格？如果你已经厌倦了“泡菜”式的剑与魔法的故事、升级与PK的无奈，那么网络游戏也许还有另外的玩法，这就要看《QQ幻想》的了！《QQ幻想》（以下简称为“FO”）是以中国古代神话故事中家喻户晓的“八仙过海”“玉帝指婚”等故事为背景，画面清新唯美、轻松恬然，背景音乐舒适飘逸。也许这就是FO能在内测初期就吸引众多玩家的魅力所在吧。



明快的画风是《QQ幻想》的特色之一

作为深圳腾讯进军网络游戏的又一款作品，QQ用户可以凭借QQ号登录游戏的设定无疑让FO甫一推出就具有得天独厚的优势。当然FO所拥有的并不只有无数的潜在用户，游戏中其他精彩游戏元素的设置也会让人眼前一亮。在FO中有足够的自由度供玩家发挥想象力，因为玩家可以随意到特定的NPC处更换发型、发色，玩家可以亲自动手打造出梦想中的极品装备，玩家还可以决定自己成长中各种任务的走势，甚至可以到野外随意捕捉小动物做自己的“雇佣兵”宠物等等。FO用自由度满足了玩家各种与众不同的追求。

精彩的宠物系统

宠物系统是游戏最精彩的部分之一。游戏中出现的怪物实在很可爱，虽然有些“敌我不分”的嫌疑，但是实际上我们的宠物正是来自于这些怪物。我们只要经过捕捉、驯养，把它们化敌为友，就可以拥有这些可爱的“小雇佣兵”了。也许有的玩家觉得通过这种途径得到宠物过于麻烦，不如直接向NPC认领宠物来得痛快。其实FO中最好玩的部分恰恰在于此：一只经过自己捕捉、培养、训练出来的宠物，跟其他网络游戏中得到的那种千篇一律的宠物完全不同。自己培养出的宠物从一开始就会拥有自己的成长路线，可以跟主人进行亲密的互动，随着成长也会形成自己独特的性格。这可是完全个性化的设定。虽然刚开始的时候这种特点还不太明显，但到游戏的后期玩家与宠物间的默契就体现出来了。

自由、多样的任务

衡量一款游戏的好坏，重要的一点是看游戏所呈现给玩家的虚拟世界的自由度，而FO的任务系统充分体现了这一特点。除特定的剧情任务外，其他任务是否被接受、被完成，完全由玩家自己决定。游戏的任务系统非常强大，既有适合于初级玩家的简单任务，也有新颖的平行世界任务、剧情任务，引导玩家间的互动。作为任务日志的一部分，任务的种类在操作界面上有明晰的提示，方便了玩家查阅。任务奖励非常诱人，大多为金钱与经验，也有装备以及少量的名誉值，个别任务还会根据完成任务的质量给予玩家不同等级的任务称号。而宝藏系统与任务系统充分结合，贯穿于任务系统中，玩家通过任务中找到的红、绿、金、银等宝箱，可以得到梦寐以求的极品装备和特殊材料。

FO任务故事性较强。玩家进入不同区域的地图，遇见不同的NPC，对话即可触发相应的任务情节。各NPC之间的故事情节与人物关系有关。而整个任务系统将始终贯穿于练级过程中，使玩家进一步了解到游戏背后所隐藏的故事。虽然玩家体验的是网络游戏，但是也能从这里体会到单机游戏般的乐趣，极大地丰富了游戏内涵。

游戏目前开放了打工、师徒、神明宝箱、宠物等有趣的系统，随着将来其染色、交易、种族属性等系统的丰富，玩家在FO中的生活会更加多彩。P



水边风景如画，是聊天的好地方



华丽的魔法效果

■类型：在线角色扮演 ■制作：久游网 ■运营：久游网
■目前状态：封闭测试 ■官方网站：http://mj.9you.com

《猛将Online》乱世风云出我辈

■山东 毛毛虫

在中国5000年的历史长河中，1700多年前的三国时代是最令玩家津津乐道的，无数后人在小说与史书间揣摩那个时代历史人物的风流气度。而现在，我们可以通过一款游戏与这些英雄同处乱世，投身到三国混战的恢宏历史中，最终成为一代猛将。这就是由久游网自主研发的3D MMORPG——《猛将Online》。《猛将Online》采用45度俯视角（支持缩放）构建画面，玩家将以普通武将的身份参与到乱世风云之中，为自己所在的魏、蜀、吴之一的势力统一天下而贡献力量。

扮演系统，身临其境

作为一款以三国为背景的网络游戏，玩家必须选择魏、蜀、吴三国之一作为自己效忠的势力，通过自己的努力攻城掠地，从而改变国家的版图，使整个三国历史朝自己希望的方向发展。同时玩家还可以通过游戏任务参与到真实历史事件中，将虚拟游戏与三国史实完美地融为一体。值得一提的是游戏的猛将扮演系统，玩家在达到一定条件后，可以被游戏授予"小张飞""小赵云"之类的称号。游戏中有多名猛将让玩家扮演。成功扮演后，除了角色外形上的变化外，属性和能力也会有所改变。而且与其他游戏不同的是，多名玩家可以同时扮演同一位猛将，相信将来会有无数的"张飞""关羽"从玩家中诞生。


威力巨大的战斗技能

天下混战，再现完美乱世

对于很多热血的玩家来说，没有什么比大规模战争更能让人兴奋的了。在《猛将Online》中，游戏设计者力图为大家展现出三国战争的宏大与激烈，所以帮会战、国战和攻城战一个都不能少。游戏推出的"天下大乱"系统更是别具一格。天下大乱是由帮会战引发的以国家或帮会为单位的战斗，所有满足条件的在线玩家都能够参与其中。参与的玩家有机会捡到特殊的任务物品，还可以亲身感受三国第一大反派、一切战乱的始作俑者——终极Boss董卓的恐怖杀伤力。到时候，能否杀掉董贼救万民于水火，就要看众位英雄的功力如何了。

拜师、结义、侠侣，打造三国江湖生活

刘关张"桃园结义"的故事已经家喻户晓了，而在游戏中，玩家也可以学一学古人，与朋友来个桃园结义。不过师徒、夫妻、同一家族的玩家是不可以结义的。所以某些三国游戏中刘禅跟张飞喝酒拜把子的笑话是不会出现的。结义之后，玩家可以使用"移花接木"命令，使自己处于一种状态——一旦自己指定保护的兄弟死亡，则由自己来代替他的死亡状态，从而使自己的朋友在关键时刻（如攻城战）可以存活下来。

前文提到，玩家之间还可以拜师和结婚。拜师之后，师父可以帮助徒弟快速升级，师徒一起组队战斗可以获得一定的奖励，徒弟到达一定等级后会自动结束师徒关系。同时游戏也支持玩家之间的结合，两名异性玩家结合后可以孕育出爱情的结晶——一个可爱的宝宝。宝宝可以帮助玩家攻击，男孩以物理攻击为主，女孩以魔法攻击为主；如果是个怪胎，则两种攻击都有可能……

此外，《猛将Online》中加入了简单直接的语音聊天系统；玩家可以在游戏中自己建立聊天室侃大山。在攻城战等危急时刻，玩家还可以利用游戏中创新的电话互通技术，只要你身边有固定电话或手机，就可以通过这些通讯工具联系到游戏中的好友，不会因此而耽误他们的"雄图霸业"。另外值得一提的是游戏的结婚系统，所有结婚的玩家都有一个结婚戒指，玩家可以通过戒指将自己的伴侣召唤到身边。戒指的耐久度是永远不会下降的，直到玩家离婚为止，真是"钻石恒久远，一颗永流传"。宏观与细节并重，相信年轻的侠侣们行走江湖时，会对《猛将Online》有更深刻的体会。


荆州境内的战斗

■类型：在线角色扮演 ■制作：完美时空 ■运营：完美时空
■目前状态：技术性封闭测试 ■官方网站：http://www.world2.com.cn



《完美世界》超大世界，自由探索

■上海 xllacyx

由北京完美时空网络技术有限公司制作的3D MMORPG《完美世界》近期已经进入封闭测试阶段。这款游戏以盘古开天地为引子，在中国上古神话传说的基础上营造了一个独特的历史空间，以史诗般的背景和波澜壮阔的剧情，为玩家展现了一个古老神秘、充满未知的奇幻世界。

丰富的游戏系统

从2001年年底提出初步设想，到2002年年初启动针对《完美世界》的三维引擎Element 3D的研发，游戏开发已经历时3年，开发过程中还针对游戏内涵、系统设定、安全保护、画面音效等多方面进行了创新改良。目前看来，在Element 3D的支持下，游戏画面达到了目前国产网游的较高水平，真实的三维场景可以让玩家充分感受空间探索的魅力和脱离地心引力的翱翔快感，这也是游戏最吸引人的地方之一。

《完美世界》中包含了众多网游中的创新元素。超大无缝连接的地图彻底消除了游戏世界的地域局限，全种族、全职业、真3D飞行状态的实现让真正的立体战争成为可能，大型帮会自建城市功能让玩家能享受到创造游戏的快感，个人家园系统使玩家之间的交流更加丰富多彩。

此外还有个性化的形象设定、允许自由设计的时装系统、独立于游戏外的好友系统和丰富的任务系统，放风筝、钓鱼让玩家在游戏中也能得到放松，玩家还可以坐马车、搭船去领略"完美世界"的壮丽风景。


世界飞行是游戏的特色之一


游戏引擎的效果非常出色


人物的3D模型十分细腻


无缝连接的超大地图

突出的游戏亮点

《完美世界》的第一个亮点，是国产网游中非常新颖的设计——飞行。并且这不是单纯的飞行，我们还能享受到在空中的战斗，在空中的狩猎与交流，开发崭新的战斗空间与战争格局——互动的立体战争。

游戏的第二个亮点是全新的自定义形象系统。在《完美世界》里，玩家想要自己的角色是什么样子，它就可以成为什么样子。我们不仅可以更换发型、发色、脸型、肤色，还能自己调整高矮胖瘦，只要你有兴趣，完全可以制造一些另类"极品"。

有了个性的形象，还应该有个性的住所。这就是《完美世界》的第三个亮点：真3D拟真家园建设系统。在《完美世界》里，我们可以自己建设自己的家——设计师？没问题；建筑师？更没问题。不论是豪华别墅，还是世外桃源，我们都可以自己动手进行建设。从地形的选择、植被的取舍，到房屋的搭建、家具的布置，一切由你做主。想象一个自己亲手打造的中式庭院，想象一个独一无二的家。

最后一个亮点是，游戏告别了分区域地图的设计。《完美世界》实现了超大无缝连接地图，使游戏不再有频繁的画面切换和数据读取的等待。天空不再有尽头，大地本来就望不到边际，还有什么理由可以阻止我们在《完美世界》里纵横驰骋呢？也许有更多的惊喜在游戏中等待着我们。

■类型：在线角色扮演 ■制作：玩酷科技 ■运营：卓奥科技
■目前状态：封闭内测 ■官方网站：http://www.shaolincn.com.cn

《少林传奇》在虚拟世界感受“真”

■上海 火鸟

太和十九年，北魏孝文帝建少林寺。后三十年，达摩至此，创立禅宗，广纳弟子。同时达摩祖师以禅入武，创造了令后世敬仰不已的少林武功。自此，“拳以寺名，寺以拳显”，少林成为中华武学的圣地。现在，大连卓奥科技代理运营《少林传奇》，让玩家在游戏中感受少林武功的无穷魅力，品味少林野史的独特韵味，并且创造玩家自己的“少林传奇”。


游戏登录界面

真乐趣

《少林传奇》的故事背景选定在隋唐时代，但却是神魔争斗在人间的延续。大隋的暴政使得民不聊生，多位少林高僧因为身怀“无字天书”遭到追杀，传奇就从这里开始了。《少林传奇》就是以这样的开端带领玩家进入了《少林传奇》的世界。游戏通过一连串的任务指导玩家寻找少林武学，而少林野史、隋唐风情和神秘技能穿插在任务当中。令玩家感到痛快的是，游戏的任务系统有单机RPG的感觉，流畅完整，可以让玩家真正融入到游戏所描绘的那个世界，感受游戏带来的乐趣和激动。

真功夫

少林以武显名。少林七十二绝技的传说被无数的武侠小说所借用，世人对少林武功有着越来越浓厚的兴趣。《少林传奇》就为广大玩家圆了这样的一个梦，游戏中的武功技能都是参考少林武术的真实武功而来，并配合各种武器进行新的演绎。在游戏中你很容易就可以找到小说中见过的武功招式，“降龙罗汉拳”“罗汉十八手”“少林八段锦”“金钟罩”“铁布衫”等等，传说中的武功通过《少林传奇》这个虚拟环境在玩家自己手中使出，岂能不让人热血沸腾？

真效果

《少林传奇》的打斗是回合制的，这可能是大家接触到这款游戏之前没有想到的。为什么不设置成即时战斗呢？进入游戏之后才明白，这是游戏开发商的良苦用心。少林武功博大精深，武功招式纷繁芜杂，以现在的技术来看根本不可能完全在游戏中还原。而开发商采用了动作捕捉技术尽量原汁原味地去表现少林功夫。真实的武术动作辅以强大的特效镜头表现，给玩家带来的是畅快淋漓的武术动感。通过回合制战斗，游戏可以尽量复杂地表现这些功夫的内涵。而且大家都知道，回合制注重的是玩家的整体策略，讲究的是灵活多变，而不是一味以蛮力取胜，而这正符合少林武学“以禅入武”的渊源和武术高手所追求的心性境界。

真变幻

一款游戏的职业分类在内测时会非常吸引玩家的关注，因为可能会有特强或者特弱的职业，而《少林传奇》中多变的技能组合正是解决这一问题的关键。《少林传奇》共有四大宗派，分别是寺以拳显的拳宗、以禅入武的禅宗、武道天下的武宗和医者圣心的医宗。这四大宗派各有千秋。拳宗攻守兼备、武宗攻击犀利、禅宗变幻莫测、医宗救死扶伤。这几个职业无所谓最强和最弱，单独PK的话可能有一定的高低区分，但是不同技能以及属性的组合都会导致结果的变化，所以并不可一言断之。而在齐心对外的作战中，几个职业也各自担负着自己的使命。


创建人物界面

在组队上《少林传奇》有自己的创新，它具有队形排列功能，队长在队伍中占据绝对主导，可以根据队员的实际情况来进行现场调配。例如，将防高血厚的拳宗武宗放在前排，禅宗医宗放在后排，而且队形可以在战斗中以及休息的时候作出调整，战斗中将体力不济的及时调到后排争取休息时间再重新战斗，这一设定让一个队伍的战术变换更加丰富。

弘扬武术，禅武合一是《少林传奇》所宣扬的精神，而我们要做的就是感受在这虚拟环境下的真实，领略禅武合一的精神。

■类型：在线角色扮演 ■制作：大宇资讯 ■运营：网星史克威尔艾尼克斯
■目前状态：中国大陆第二次内部测试 ■官方网站：http://www.swdol2.com.cn





《轩辕II——飞天历险》全解码（下篇）

■北京 爱吃的猫

5月25日，《轩辕II——飞天历险》在我国台湾省展开了第三次大型测试（Close Beta 3，简称CB3）。为了答谢之前参与CB2测试活动的玩家，在CB3时，除了保留玩家每一个人物角色之外，只要在CB2测试期间任何人物角色满5级以上，都将会获得“长阳驿令传石”（任何地方使用，将可瞬间传回长阳城）作为奖励物品；假如有人物角色已经就职，还会额外获得最特别的“套装装备”（如果角色有转职多个职业，将以最高等级职业为主）一件，越高等的角色将可得到越高等级的神秘套装装备。由于此次中国台湾省CB3测试的内容和中国大陆第二次内部测试的内容完全相同，因此我们得以在二次内测开始前根据台服的内容先睹为快。



天赋界面，看看有什么改变？



角色技能调整后攻击力大增

《轩辕II——飞天历险》中国台湾省第三次大型测试更新了大量内容。

怪物系统：怪物军团进行了改造。为了缓解《飞天历险》的人口增加，由飞噗噗发起的改造活动在这次改版中进行。举凡等级、会掉落的武器装备、金钱数目、各怪物占据的区域地盘等等都会在新版本中有全新调整，绝对带给玩家全新的游戏感受。

武器系统：神兵利器得到进化。新版本中锻炼武器将变得更容易，随着打怪过程的进行，武器经验值会快速提升。同样的武器装备，只要用心栽培，马上变得越来越强。武器外观上也会加上独特的光晕色彩，表现出武器所蕴含的独特能力与魅力。此外每样武器会显得更加个性化。每个类型的武器会有独特的数值表现，攻击力、攻击速度等数值都作了全新调整，等待玩家的发掘与开发。

玄石系统：天降奇石，神奇的玄石功能在新版本中开放，在独特的怪物处于特殊的任务中，玩家可以获得玄石，并且可以镶嵌在武器装备上，玄石将使武器装备获得额外的特殊能力，进而打造出一把真正的神兵利器。

转职系统：新版本中转职能力得到提升。玩家转职之后，马上就会感受到能力上的显著提升。从辛苦经营的新手到有身份地位象征的各个职业，能力上的提升可以让玩家明显感到能力的变化，获得极大的满足感。

宠物系统：新版本中的宠物加入了AI功能。玩家们可爱的宠物要变得更聪明了。除了单纯地帮玩家打怪之外，宠物现在也懂得更多的法术技能，可以辅助主人克敌制胜。

角色技能：在以前版本中是否觉得战士的攻击力不够呢？各职业角色的技能和能力将在新版中进行一定幅度的调整。

装备：终极套装终于开放了，飞天世界将出现神秘的套装。只要玩家收集属于同一套的独特武器装备，越多套集合在一起，就会发挥越强的能力，而且会有不同属性数值的加成效果。

组队合体功能：关系合体技、组队经验值都进行了调整。情人不再只是情人了，已经建立关系的玩家们，只要一起组队出去，就可以发挥独特的关系攻击或辅助技能，让你们的默契更上一层楼。

飞天排行榜：扬名立万的开始。不用再担心当个无名英雄了，只要你是飞天世界里的人上人，举凡杀怪数、名声累积、PvP杀人王，甚至是“花花公子”专用的结婚排行榜——只要你努力，马上就是举世皆知的名人。

据悉，前一阶段《轩辕II——飞天历险》延期的原因是此前版本的游戏品质没有达到预期，Bug较多，且平衡性有待调整。为了强化游戏品质，修正Bug，所以作出了延期的决定。在此次中国台湾省CB3测试开始的同时，简体版的《轩辕II——飞天历险》也在进行紧张的内部除错、服务器调整等工作，即将开始中国大陆的第二次内部测试。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Nexon ■运营：世纪天成
■目前状态：内部测试 ■官方网站：http://www.luoqi.com.cn



《洛奇》新手战斗指南

■游侠骑士团 茫然

在《洛奇》里，经常可以听到新手问去哪里打怪，在哪里升级。其实打怪练级也是需要一定技巧的，这里就说说《洛奇》中的战斗。原则上，多种技能的合理使用是战斗胜利的保证，而近距离战斗技能在前期很重要，而且对于喜欢秒杀的玩家是不错的选择。

技能分析

格斗精通：格斗精通是角色开始就有的技能，属于被动技能，不需要按任何键来进行释放。掌握该技能可以增加自己的基本攻击力。格斗精通没有华丽的视觉效果，但修炼后效果会在实际战斗中体现出来，而且效果都会叠加在玩家的每一次攻击上。

重击：在魔法学校找到魔法教师拉莎交谈后获得“重击”技能书，精读几遍后学到该技能。重击每次使用耗费8点体力，在组队打Boss的时候配合使用，效果更加明显。特别是在敌人使用防御时，重击可以破除防御，对敌人造成巨大伤害。

暴击：和格斗精通一样属于被动技能，是否发出要看几率。暴击发出时可以在瞬间提高自身攻击力，追加最大伤害值。在掌握熟练的情况下，可以在短时间内击毙敌人。如果你认为幸运一击很厉害，那么暴击就是经常出现的幸运一击，可想而知暴击对于新手来说有多大的帮助。可惜的是学习暴击，需要玩家接触会暴击的怪物，经过一次暴击的洗礼才能够使用。

防御技能：与魔法学校的雷纳德交谈关于技能习得防御。在战斗中保护自己的最佳方式就是防御了，使用防御技能可以瞬间提高自身防御与保护，每次防御技能等级提升还可以增加自身防御力与生命力。使用防御技能成功后，还可以立即给予敌人连续的攻击。


在何种情况下使用反击技能是有些学问的

反击：与武术师雷纳德谈话获得“反击”关键字。反击和暴击一样，需要找一个会反击的怪物进行一次洗礼，才可以使用。在战斗里，反击就象太极拳一样，用四两拨千斤之力来击倒敌人。反击一般在遇到强大的敌人时使用，效果是以敌人攻击力的50%加上自身攻击力的100%进行回击。反击技能在每次提升时，还可以增加自身力量值。

风车：学习防御技能后与武术师雷纳德谈话获得“风车”关键字，然后完成送货给铁匠的任务就可以习得。风车技能是在被敌人包围时群杀敌人的最佳技能，使用风车技能的玩家就象在玩鞍马一样有着绚丽的动作，但是唯一的缺点就是每次使用将会消耗玩家10%的生命值。

战斗要点


反击成功，灰狼死亡

在敦巴伦武器店买上150块的大木棍，再去牧场的安迪那里买上10多个组队打灰狼的卷轴，组上两个左右杀灰狼速度不错的玩家，进行组队练级。要注意，10级左右的玩家受到灰狼的伤害很大，要学会使用2+1段武器出招心得。所谓的2+1，就是武器在默认情况下，打第二下就会把敌人打飞，再掌握好鼠标的节奏就可以连续攻击敌人3下。关键就在于第一招与第二招之间的节奏把握，现在拿的是钝器类的大木棍，第一下敲完身体会晃动两下，在晃完第二下的同时点击鼠标，成功的话就会出现3段攻击了。

15级左右，灰狼对玩家的生命依然会造成威胁。这时前面升级的AP全部加在重击与暴击上，因为灰狼和玩家不是同一级别，这样格斗精通的经验是不会涨了。这个级别，反击E级暂时就够用了，如果觉得不放心可以先升到D级，反击是一个非常消耗体力的技能，如果敌人不攻击玩家，那么玩家自身的体力就会继续下降。用重击配合反击可以打出一种战斗节奏，也就是技巧性的配合：重击一下灰狼，没死的话，在落地时按反击，这时人物会向后小跳，注意观察灰狼的动态，它闪光后围着玩家转是在使用防御技能。这时取消反击，按重击击破它的防御。如果它闪光后朝玩家扑来，则反击成功，灰狼死亡；而反击失败会被灰狼重击或者连击，损失惨重。要注意，如果灰狼闪光后原地不动，那它用的也是反击，这时玩家如果上去就等于送死。所以在与怪物较量时真的是智慧与力量并存。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：上海米果 ■运营：上海米果
■目前状态：内部测试 ■官方网站：http://zfs.gamigo.com.cn

《真封神之天尊地魔》狂战士技能、加点详解

■上海 可可


偏重不同发展方向的狂战士三系

血多皮厚高物理攻击是战士的特色，在《真封神之天尊地魔》（以下简称为《真封神》）里也是一样。《真封神》里的战士属于中立阵营，可以随意加入商或周其中一方。狂战士的职业发展路线分两条，分别是双剑系和战斧系，双剑的优点在于攻击速度快，而战斧的优势在于攻击伤害高。虽然两把剑的攻击总和比战斧多，但实际上双剑的攻击是不加成100%的，只加成一部分。例如，在没有加任何技能、没有拿武器的情况下，人物的攻击是2～3，当手拿一把5级的吴钩剑时攻击是6～7，如果人物拿两把剑，此时100%攻击叠加的话应该是12～14。而事实上双剑叠加后人物的攻击也是6～7。相比之下，一把5级的荡魔杵（斧头）的攻击是7～11，人物装备后的攻击是7～12，所以斧头的攻击较双剑高了许多，不过另一方面，斧头的攻击速度较双剑慢了许多。双剑和斧头可以说是各有千秋。

※斧系技能分析

如果在轩辕斧法加满的情况下拿着荡魔杵，攻击是16～22，所以，不管玩家前期是想快速练级还是想完美发展人物，这个技能是一定要加的。从5级开始加，每升一级都能加一点，这样狂战士的攻击力依次是：第一级9～14、第二级11～16、第三级13～17、第四级14～19、第五级16～22。这一效果不比用幻影击差，即便幻影击是可以连续攻击而不需要恢复时间的。而且轩辕斧法还不用耗蓝，省了的钱正好留作以后买装备炼武器。另外推荐玩家在第七级时加地裂击，因为地裂击增加的攻击很多，战士等到二阶技能出来还有一个很漫长的过程，而且以后练级、PK、打装备还有很多地方用得着地裂击，如果二阶技能只加一两点是没有地裂击加5点的攻击高的。这样做的另一个好处是，以地裂击配合直接攻击打怪升级也是很快的，每次打怪时冲上去使一个地裂击，再拼命用斧头砍杀，杀伤力一定会让你出乎意料。


斧系技能的终极目标就是强大的杀伤力


斧系的地裂击是十分有用的技能


弧月击可以和地裂击配合使用

当玩家升到15级时，如果修炼战斧的话，最合适的配点方式是5点轩辕斧法、2点地裂击，余下的点数玩家可以加到金刚咒上，以提高最大生命值，或加到铁壁术上来增加防御，这样就为以后的练级打下了基础，不容易在战斗中死亡，就连打Boss都容易了不少。当然，地裂击的弱点是不能连放，需要一定的恢复时间。如果加了天崩地裂恢复得就快一些，它可以减少地裂击技能的再使用时间。这个技能就要占5点技能点，在技能点还很不充足的情况下，是一个较大的浪费，所以，前期最好不要加满，实在无法取舍时也可以选择不加。

学会了弧月击之后可以和地裂击切换使用，而学会了天魔击之后便可以取代地裂击

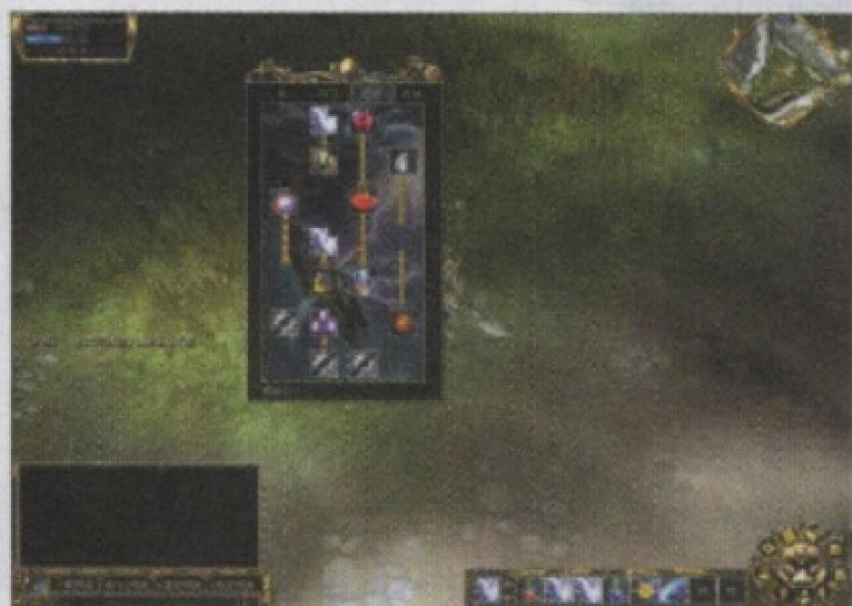
了。另外，前期想升级快一点，可以加满地裂击，级高了攻击也是非常可观的。但这样加点的话，地裂击和弧月击切换使用时由于孤月击加的攻击不是很多，所以需要加一点天崩地裂来缩短地裂击的使用时间。因此是否要加天崩地裂还要看玩家自己的选择何种加点方式。


双剑系是另一个追求攻击效力的发展方向


迅雷斩到35级才能加一点

※双剑系技能分析

与战斧系不同的发展路线是双剑系，一手拿一把剑，不仅样子好看，攻击也是很高的，只是较战斧稍逊。当然双剑攻速快的优点，打起来常常可以让敌人无还手之力。


防护系技能追求的是高防御


华丽的升龙斩

双剑（包括刀和剑）的攻击力是不叠加的，这是一般情况，不过在加了双龙刀法之后情况就不同了，而且也只有加了双龙刀法才能双手拿剑。因此，在5级时有了技能点之后，毫无疑问的是先加双龙刀法，在可以拿双手剑的同时增加攻击力。此后每升一级加一点，这样拿着两把吴钩剑的攻击分别是9～11、11～12、12～13、13～14和14～15，这样练级是很快的。

当然，和斧一样，技能点不用全部加在双龙刀法上，可以在升到第七级的时候加旋风斩。因为旋风斩增加攻击力，有旋风斩后战斗会更为轻松。练级时用旋风斩配合直接攻击，两者切换使用，效率非常高。如果采用这种组合，烈焰斩完全可以不学，因为它加的攻击不多，即便你加到了第五级效果依然不是很明显。而且烈焰斩和旋风斩切换起来使用攻击虽然比较强，但是用剑直接砍造成的伤害与这个组合的效果差不多，这样不加烈焰斩就节约了技能点。而祝融之怒虽然说给烈焰斩伸展了一个空间，但是祝融之怒增加的攻击其实不多。


防护系的技能天王咒可以增加体力上限5%～25%

因此，旋风斩是要加到5级的，如果不加要熬到二阶技能出来很艰难。其他技能，升龙斩一转之后就可以加一点，第二级要到35级才能加。至于迅雷斩，要升到35级才能加一点，所以，理想的加点组合是：把旋风斩加满，一转之后加一点升龙斩，配合旋风斩切换起来使用。如果你再有一把好的武器，那你就可以让敌人闻风丧胆。

※防护技能分析

当然，玩家还可以既不练双剑，也不练战斧，而是做一个打不死、高防御、攻击相对较弱的"血牛"狂战士，那就是剑与盾的组合。在剑盾这一条发展线上，不仅有增加防御的技能，还有增加体力最大值的技能、增加体力上限的技能、增加元素防御的技能等等。练这样的角色，不管PK还是打Boss，角色尤如穿了防弹衣一样，只要你带足了红就不用害怕阵亡。这样的角色理所当然在攻击力上有所欠缺，你可能不容易轻易打死别人，升级也会慢一点，但修炼的道路会比较稳妥。

如果单纯修炼剑盾这一条线，唯一有攻击性的技能就是盾击术了。当然盾击术也可以不加，因为它不是一项很厉害的招式，如果能弄到一把好剑、配一把好盾，就可以一定程度上弥补这方面的弱点。而且，剑盾战士还是很受欢迎的，不管是单打独斗，还是国战，剑盾战士都会起举足轻重的作用。

剑盾战士如果选择不加盾击术，则怒盾强袭也可以不用加，而一定要加金刚咒、铁壁术。当然从另一方面来说，如果玩家只练剑盾系一项，到后期技能点是不紧张的，所以前期可以加盾击术用它来练级。玩家15级时一共有11个技能点，如果想练级快的话，可以加5点盾击术，1点怒盾强袭，还有一点技能可以加到金刚咒或是铁壁术当中去，之后每升一级所得技能点都可以加到这两个技能中去。玩家升到30级的时候有26点技能点，当你把金刚咒、铁壁术、盾击术、怒盾强袭加满了还会有技能剩余。千万不要把多余的点数加到双剑或斧系技能上去，因为那等于是浪费，到35级时技能点反而就捉襟见肘了。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：北京八八信息 ■运营：北京八八信息
■目前状态：第二次内部测试 ■官方网站：http://www.jianghuol.com



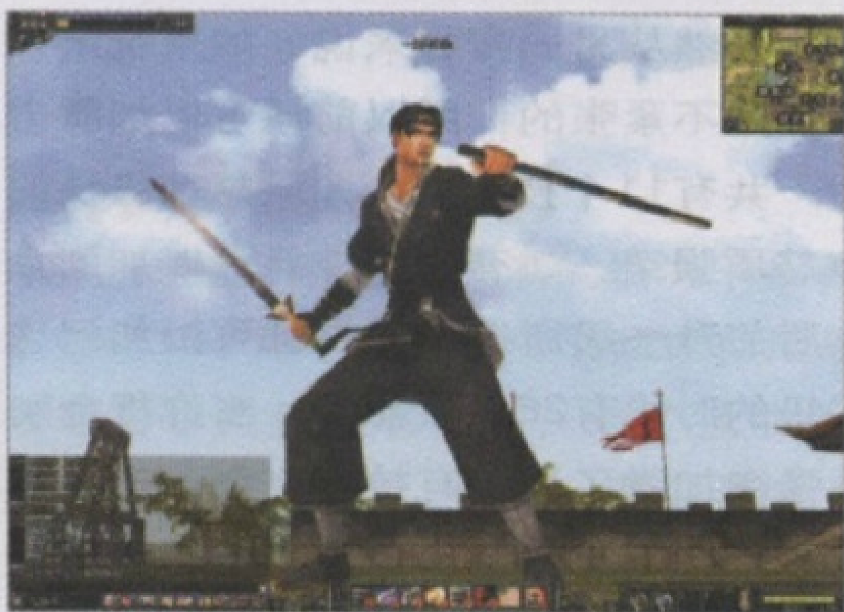
《江湖Online》武功详解

■北京 亮木


正派群雄城


邪派霸道城


魔界焕魔城


初出江湖，去NPC那里学习武功

极具中国特色的武侠文化一直深受广大国内玩家的喜爱，从单机时代开始，就有许多以武侠故事为背景的游戏受到玩家的欢迎。进入网络游戏时代，许多开发商以之前单机游戏聚敛的人气为基础纷纷推出武侠题材的网络游戏。而全新制作的武侠网络游戏也不在少数，《江湖Online》就是其中之一。这款由北京八八信息制作并运营的"真武侠"网络游戏以其全3D的游戏画面和大量神秘武功的表现而受到玩家关注。《江湖Online》试图以朴实的游戏画面表现真实的江湖世界，将"恩怨"这一武林恒久不变的主题扩大化，打造人们梦想中纷繁变换的江湖，众多新颖特色让玩家称道不已。在这里，重点向大家介绍一下《江湖Online》中的武功绝学。

武功的学习

《江湖Online》中的初级武功可以在城中NPC那里学习，但武功并不是一学就会，所谓"师傅领进门，修行在个人"。每种武功都分12层，玩家要不断修炼，才能真正把武功的威力发挥到极致。随着修为的增加，虽然所消耗的内力也随之增加，但威力也变得不同凡响。而一些旷世武功在NPC那里是无法学习的，只能通过江湖探险获得武功秘笈，还需要武功修炼达到一定的火候才可以学习，想成为旷世高手，还需要那么点奇遇。游戏中的武功大致可分为单击、连招、群体攻击3种类型，单击是瞬间爆发的攻击力，一招制敌，连招则是通过几招连贯的攻击让对手毫无还手之力，而群体攻击则是针对众多怪物的大面积攻击。

如果光是双方对砍，那怎能算是个真实的江湖？武侠小说中众多的武林绝学都在《江湖Online》之中，我们来看详细的介绍。

连招

《江湖Online》武功中最突出的亮点在于组合连招，当你的武功越学越多、越来越强大时，你可以用一定的顺序将这些学到的武功组合使用，这些组合技能在原有的基础上威力倍增，并有绚丽的光影效果，甚至可能一击必杀。在战斗中，各人的组合技运用得好的话，对手即使比你更强大，你也不一定会输。追求组合技的强大威力是武功学习的重点之一。

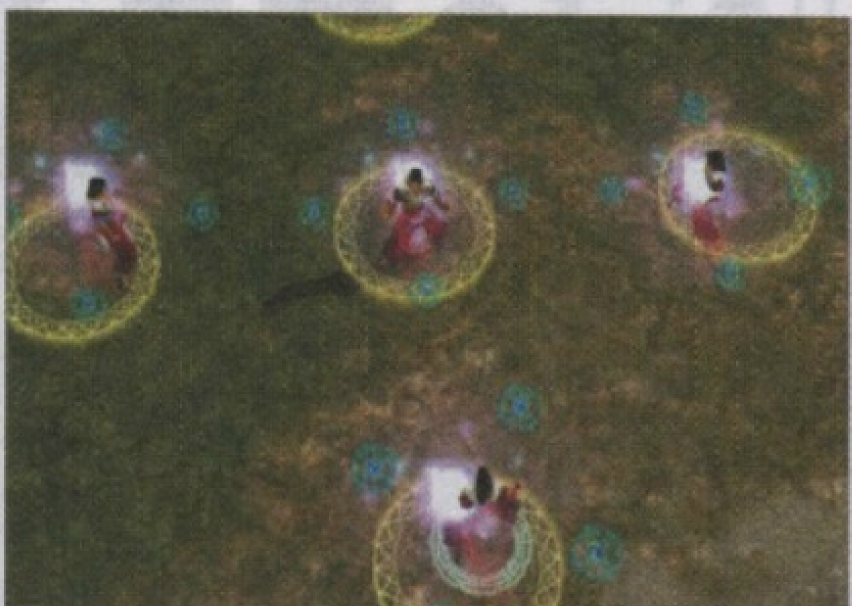

用连招攻击是力战群魔的策略之一

点穴

天下武功千奇百怪，其中有一样更是神乎其技，那就是武侠小说和电影中常常提到的点穴。在中国传统医学理论中，人周身布满穴道，刺激各个穴道会对身体造成各种不同的反应，有的活血、有的提神、有的致命。武侠小说和电影中便依此加以演绎，创造了攻击对方穴道来制敌的武功，这就是常说的点穴。以内力打入


点穴是对付敌人极为有效的手段


五行破敌阵可以提高闪避率


五行连环阵能够提升攻击的成功率


天王护格可使防御力得到提升

对方穴道，使对方气血停止循环，让敌人动弹不得。《江湖Online》的设计中真实地再现了这一点，在游戏中加入了新颖的点穴系统。在双方对战时，双指并拢轻轻一指，就可以让敌人立在当场无法行动。特别是在PK的过程中，合理地运用点穴技能将成为左右胜负的关键所在。当然，对付武功比你高太多的玩家，可不要做这样的尝试，因为敌我实力相差太远，你的功力可能对对方丝毫没有影响，反倒会让对方趁虚而入。因此，点穴虽强，也要根据形势谨慎使用。

阵法

《江湖Online》中最厉害的武功，并不是那些绝世秘笈，而是传说中早已失传的多种阵法。相比那些单打独斗中百试不爽的绝世武功，阵法是一种能够由5人发动、同攻同守、威力更为强大的武阵。在游戏中，阵法的创造者因为对武学的理解不同，各种阵法所偏重的方向也有所不同，有的偏重集体攻击力，有的偏重防御力，每种阵法都能让身在其中的玩家个人威力倍增。虽然由5个人发动，实际的威力却远远超过了5个人的能力。对于强调配合作战的网络游戏而言，阵法的设计真正体现了武侠小说里数人结阵、威力成倍增长的描写，把中华武术联手对搏，相辅相成的特色表现了出来，让玩家也可以和几大高手合力称霸武林。

《江湖Online》中有以下主要的阵法：

1.五行连环。利用五行生克原理，使攻击的成功率上升，可对敌人进行更有效的攻击（攻击成功率提升）。

2.五行破敌。利用五行生克原理，造成对方的攻击成功率下降，将阵内成员处于更有利的位置（闪避率提升）。

3.北斗天刹。天发杀机、移星易宿，以北斗七星列位将敌引入死门，可造成数倍的伤害力（攻击力提升）。

4.天王护格。阵中各人同时发出护体真气的阵法，在个人相互作用下护体效果更为明显（防御力提升）。

5.五行锁命。阵中人员形成一定阵形，可以瞬间让敌人失去意识的阵法（点穴成功率提升）。

6.玄天灭绝。比北斗天刹威力更强的一种阵法，能攻击结界内的所有敌人（攻击力大幅提升）。

轻功

江湖中人自然有过人之处，身轻如燕，飞檐走壁，一飞冲天揽雀尾，日行千里草上飞，恐怕是众多武侠迷的梦想吧。

《江湖Online》中的轻功与传统武侠游戏相比具有许多新颖的设计，在武侠类网游颇为少见。因为在游戏中轻功被分为两种，一种地行，一种跳跃，将传说中的轻功真实地体现了出来。地行类的轻功主要是加速奔跑，升到12层时，身影几乎是一闪而过，若不是身后扬起一溜尘土，恐怕都不会被人发觉；而跳跃类的轻功则是直飞九天，当练到12层时，可以真正让你触摸清风白云，那一瞬间的感觉如同飞鸟般轻盈。

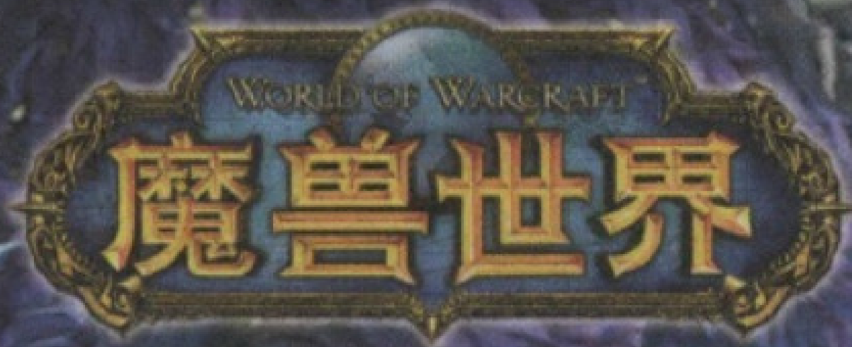
轻功当然不仅仅是在平时修炼时有用，对战时轻功也能帮你有效地同其他玩家进行游斗，细致的操作加上轻功，对抗将更加充满变数，技巧决定一切。

作为一款武侠游戏，《江湖Online》真正把中华武术中令人向往的武学一一展现了出来。游戏在设计上抛弃了一些传统武侠游戏中经常出现的设计，如摈弃了火炮、魔法之类的所谓内功，代之以真实的格斗动作把玩家带回那个梦中的武林，这大概就是《江湖Online》所宣称的“真武侠”概念之所在吧。P


北斗天刹可提高队伍的杀伤力


玩家们追求的终极武器——宝刀


轻功的另外一种，地行绝尘而去





魔兽法典

■品游轩 风梦秋

《魔兽世界》若干潜规则简介（下）

14.60级的玩家反复打通灵学院、斯坦索姆等副本最主要的目的就是为了收集各职业的蓝色套装。你应该熟悉各职业的套装：Valor是战士的，LightForge是圣骑士的，BeastStalker是猎人的，WildHeart是德鲁伊的，Element是萨满的，ShadowCraft是盗贼的，Devout是牧师的，DreadMist是术士的，Magister是法师的。不同于紫色的套装，它们并没有职业限制，所以对不了解情况的人可能会有些争议。但首先，它是官方分类，而且这些套装的奖励属性也正是针对各自职业的。

15.在上述副本里，为节约时间平时一般采用轮流拾取的分配方式（简称RR），物品等级限定为蓝色。这样轮到你时出现的绿色装备就是你的。不过一般来说，如果有什么人提出自己能用，拾取方都会大方地送给他，或者以象征性的价格卖给他。但如果你看到任何捡起即绑定的物品（即使是白色的也很可能是珍贵的任务道具，而在RR规则下捡起时并不会要求确认）和蓝色物品，千万不要捡。而是把它链接出来，让大家讨论如何分配（需要的人用/rnd 100来手动掷骰子决定归属）。所以，如果在Solo时养成了按住Shift键自动捡尸体的习惯一定要改掉。

16.在Boss战之前，队长会把规则改为队长分配，队长应把东西链接出来，让需要的人Roll。这种规则下队长可以把东西直接分配给赢的人。注意有时候队长会忘记在Boss死掉以前更改规则，或者有时队长分配出现Bug（变成了自由拾取），这时如果你能看到尸体在闪光，可以上去代队长链接物品，或者上去查看后离开让队长来处理。千万不要擅自拿什么东西，构成Ninja Loot。

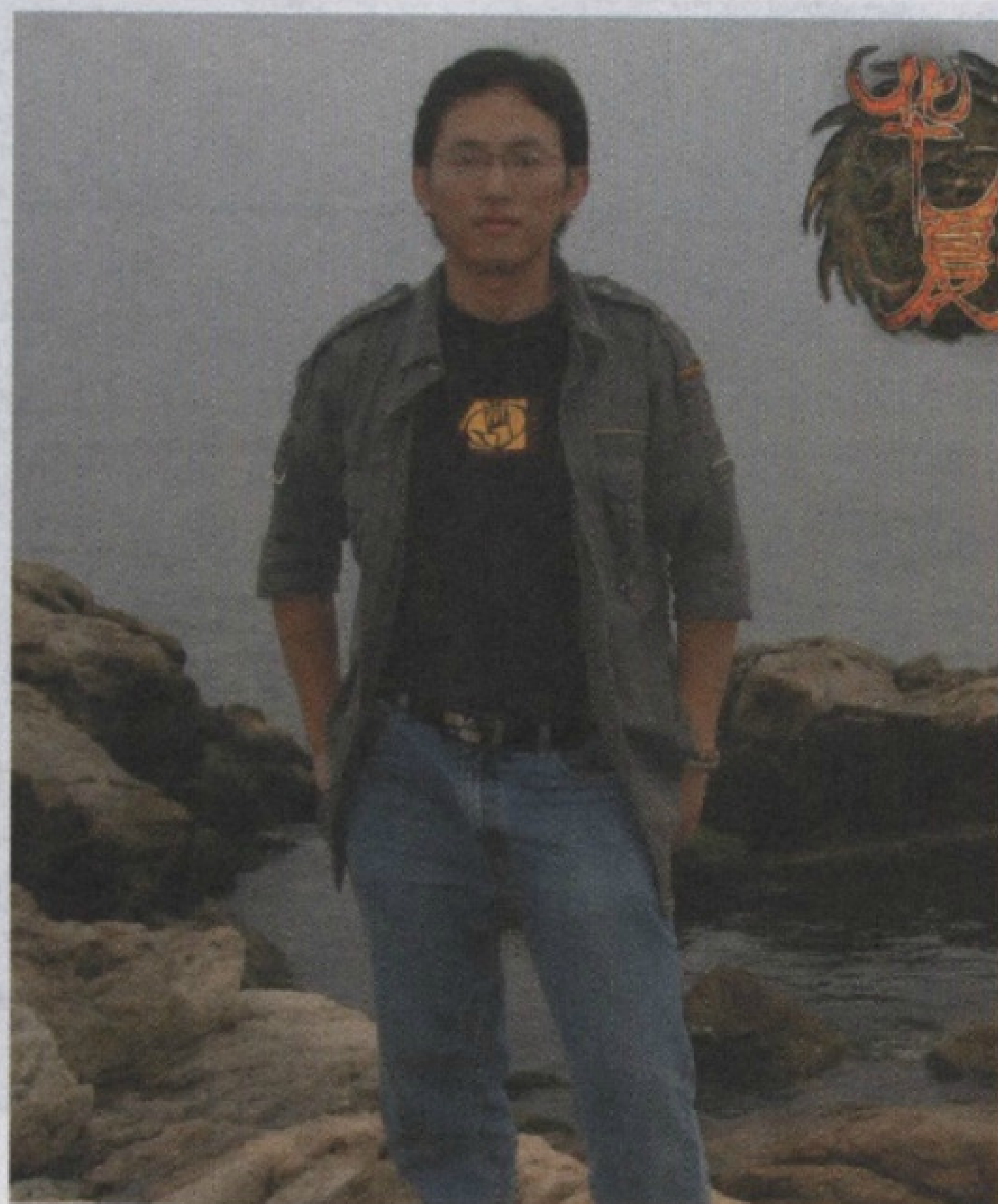
17.如果有一样装备即绑定的东西都没有人要，队长就应该使用Raid Roll，就是由他用/rnd 1～X（X是队伍总人数）命令掷骰子，然后根据他的Raid列表里的顺序，给对应位置的队员。注意每个人看到的Raid列表顺序都不同，所以要以队长的为准，严谨的队长会在每次Raid Roll前用宏列出所有队员对应的编号情况。如果是捡起即绑定的装备，通常会叫附魔师分解掉，再Raid Roll材料，那能卖得更多。注意最好是先Raid Roll，让赢的人决定是要装备还是要材料。

18.在这些副本中通常还有一条关键的战利品分配规则：1 Blue per Raid（每人在一场Raid中最多只能得到一件蓝色装备）。这是为了避免有的人运气好得到很多东西而有的人毫无收获。但职业套装的情况比较特殊。例如掉落了一件蓝色装备，你和另一个人想要，于是你们两个人Roll，你赢了，那么这就作为你的“1 Blue”，后面再有蓝色装备掉落，你就没资格再参与Roll，直到其他人也都得到了一件蓝色装备（这种情况几乎不存在出现的可能）。例外的情况是后来你的职业套装掉落了，这时如果没有其他该职业的玩家，那么这件套装默认还是归你，再有套装的不同部件掉落也是一样。在少数情况下，1 Blue包括套装在内，如果有其他同职业的玩家在场，之后的蓝色装备分配给他们应该比你有优先权。总之原则是保证大家都有收获。在Raid开始前说明到底实行怎样的规则，在Roll前予以确定，这样就不至于发生争执。

19.如果你想要非本职业的套装，比如法师想要术士的套装，那必须在队伍中没有术士或者所有术士都已经有了该部件的前提下，这将作为你的“1 Blue”。

20.比上述副本更高级的熔岩之核和黑龙公主巢穴副本，以及未来将会开放的更多40人Raid副本。这些副本由有实力的大公会自行组织前往，实行的就是公会内部自己定的规矩了，比如用积分换装备，等等。

21.归根结底，一条最简单、却最不容易做到的法则：人人为我，我为人人。



华夏 Online

网游背后的故事·虚拟富豪

《华夏Online》玩家飞侠

网名：飞侠	年龄：24	居住地：贵州
大学专业为旅游专业，毕业后在深圳从事广告策划工作。游戏中的虚拟装备和货币总计价值华夏币1亿元，约价值人民币5000元。		

■本刊记者 小虾

无论是在游戏中还是论坛上，经常会有人提到飞侠的名字。所以在正式采访前，记者已经从别人的只言片语中对飞侠有了大概的了解：游戏中傲人的等级、装备，为人仗义，领导一个人数不多，但却是游戏中最强大的行会。当这些定语被汇总在一起时，脑海中幻想出的竟然是一副“上古英雄”的形象。

但是当记者与飞侠面对面的时候，却发现真正的飞侠与脑海中的他大相径庭，真正的飞侠是个乐观而愉快的大男孩。和飞侠聊天，是从他的工作和他与《华夏Online》的缘份聊起的。“因为自己算是个广告人，所以对广告语总是会格外地留心。有一次，我接手一份广告策划，对方的要求是从创意到广告语都要贴近中国传统文化，这样的要求就现在的大环境来说，应该是比较奇怪的。因为现在就我接触到的客户来说，几乎都是要求追求时尚元素，而自己在传统文化上的素材也不是很多，所以几个创意都被驳了回来。于是，我自己开始收集关于传统文化的东西。偶然浏览网页的时候，发现网上有一个广告语征集活动，很好奇点了进去，却发现那里真的有不少可以启发灵感的广告语创意。我从那里得到了启发，圆满完成了自己的工作。而那个征集活动正是《华夏Online》的一次网上活动，我也正是从那个时候开始留意、并真正地进入了《华夏Online》。”

从交谈中得知，飞侠的游戏经历还是很长的。从上大学开始，伴随PC在大学宿舍的普及，飞侠就成了准游戏迷。他玩过不少的游戏，从经典的《仙剑奇侠传》《大富翁》到比较流行的网络游戏《传奇》《奇迹》，都有涉足。“玩这些游戏都是打基础，因为帮助了工作的原因，我对《华夏Online》有种莫名的好感。后来就尝试拨了当时正在内测的《华夏Online》的客服电话，并顺利地要到了内测帐号，并从此开始了我的‘华夏’之旅。”

由于有以前的游戏经验，飞侠在《华夏Online》中的修炼相当顺利，并且因为“人品”比较好，打到了很多别人梦寐以求的装备。“等级高了以后，能够去的地方就相对少了，并且那些高级场景经常去的就是那些人，慢慢的大家就熟悉了。为了打装备和大家联系方便，就成立了‘死神’氏族。因为当时进入公会的人级别都比较高，所以又有了一条不成文的规定：要加入死神，就一定要到41级以上。”由于集中了大量的高级玩家，有相当长一段时间，实力比较强的Boss都是“死神”的专门猎杀对象。也正是这段时间，令“死神”占据等级优势的同时，也占据了装备上的优势。

“氏族有名了以后，有很多事情也是比较烦的，有很多人加入氏族就是为了想要钱要装备。不给装备，他们就在氏族、甚至是世界聊天里骂人；还有些人以氏族为靠山，在游戏里面为非作歹，严重影响氏族的声誉。作为一个氏族的领导，很多时间都是在处理这些内部事务。对于一些素质不高的成员，我做得也是比较坚决的——清理出氏族，所以氏族到现在人都不是很多，不过却可以说是游戏里环境最好，最团结的。”

在游戏中，让飞侠最感动的，就是自始至终陪伴着他的战友，从氏族成立，他们便一直同心同德，常年的战斗中除了锻炼了他们默契的配合，更锻炼了他们牢固的友情。而这份友情，是游戏中无论任何东西都无法换取的。P



第一次攻城战中“死神”作为中立氏族参加，原因是忘记了申请攻城……



游戏中的聚宝Boss，当时人太多了，也不知道Boss在打谁

将爆兵进行到底

——亡灵VS兽人的经济流战术

■吉林 Xinyi

相信诸多UDer都对现在《魔兽争霸——冰封王座》兽人盛行的经济流战术十分头痛：前期少量的步兵过渡，不断牵制和骚扰，然后中期双兽栏出飞龙迅速MF来提高老牛等级的同时开矿，再之后就是漫天遍野的飞龙加蝙蝠压过来……在操作实力相当的情况下，传统的小G加蜘蛛和步兵加飞龙的组合是有得一拼的。但众多的UDer却经常败在这个组合之下，到底是为什么呢？其实归根结底就是一个“钱”字。

亡灵是要到3级基地才能发挥出最大威力的种族，但其特殊的采矿方式使得亡灵只能在速矿和科技里选择一个。而兽人开矿就相对方便得多，不但可以边攀科技边开矿，便宜的了望塔和地洞也使得农民的安全问题得到一定保障。更重要的是在2级基地的时候兽人兵种组合的威力要远远大于亡灵，充足的经济又可以源源不断地补充兵力。所以就产生了无数亡灵活活被兽人用钱砸死的局面。

难道亡灵们会这么一直被兽人用钱压着吗？答案当然是否定的，下面Xinyi就通过一篇战报来为大家讲解一下亡灵的经济流打法。

大家先看一下比赛双方的基本资料：

比赛双方	比赛地图	种族	出生位置	APM值
U5.Sabre	Treasure Island	亡灵	10点	226.88
MYM]Ciara	Treasure Island	兽人	5点	223.49



1处：地精商店

2处：酒馆

3处：地精实验室

图1

鉴于这张地图对大家而言相对比较陌生，Xinyi先简单介绍一下这张地图（**图1**）。

如图所示，地图中的主要陆地部分酷似一张拉开的弓。10点和5点两个出生点恰是弓的两端。虽然是张2人地图，但酒馆、地精商店、地精实验室一应俱全。值得一提的是，除去主矿外，全图只有3处分矿。位于8点位置的金矿在后期无疑是选手们的必争之地，另外众多的MF点也可以使得英雄快速提升等级。

兽人按部就班地放下了祭坛和地洞后，直接就升了基地，然后又补了一个兵营和两个地洞，首发了先知。亡灵则是地穴→坟场→房子→祭坛→房子→商店，不断地补着小G，祭坛里闪动着恐惧魔王的头像。先知带着两只小狼例行公事般地来到亡灵家转转，强拆了建造中的商店后独自清理了亡灵门前的小怪。当先知正准备再次去亡灵家转转，抬头看见一个长着翅膀的家伙带着6条小狗奔着自己冲了过来，先知吓得扭头就跑，连地下的敏捷之书都来不及捡。

恐惧魔王赶走了先知之后，顺理成章地清理了自己分基地，开了矿，并在分矿处补了2个房子。这时兽人的主基2级已经升完，在召唤了老牛之后，先知接连放下了2座兽栏，同时也清理了自己的分基地。在老牛走出祭坛后，兽人部队直接来到了亡灵的分基地处，迎面看见2座幽魂塔已然完工，先知知趣地带着部队转身清理地精实验室。



图2

众鬼在恐惧魔王的带领下四处MF，正准备清理8点的分矿，就


图3

看见了刚打完猎的兽人部队。一见天上的飞龙，恐惧魔王扭头就跑，其反应速度比刚才的先知有过之而无不及。兽人不可能让自己在经济上输给对手，于是在分矿处放下一座分基地，同时双兽栏不断出着飞龙。这时双方都打起对方分基地的主意，兽人利用飞龙不断骚扰着采矿的侍僧；而亡灵就豪爽得多，直接带队杀了过去。先知大惊，琢磨着刚建好的分基地不能被拆，急忙回城，恐惧魔王见状也急忙回城，不过飞龙的点射加上老牛的震荡波还是让地上多出两具小G的尸体（图2、3）。

Xinyi分析

先知自己面对恐惧魔王很可能被围杀，所以MF练级比较现实。在飞龙部队没有成型之前，骚扰对手分矿没有实际意义，快速地提升老牛等级，等待部队成型才是王道。反观亡灵打得十分聪明，避开对手练级，适当地骚扰，干扰对手练级的同时也为自己攀升科技赢得了宝贵的时间。

兽人在赶走了亡灵后，抓紧时间MF。清理完地精商店后，老牛凭借优秀的RP打出一根卡嘉长笛，这对于低智商的老牛来说无疑是再合适不过的了。此时兽人英雄全部达到3级。而亡灵这边3级主基也不升，屠宰场也不造，就是认准了双地穴出兵。死亡骑士走出祭坛后，恐惧魔王大手一挥，8小G、6个ZZ，直接就杀向了兽人的分基地，先知只得再次回城。但先知回城的位置实在是不怎么样，自己站在了前面，而步兵们则全堵在了后面，连跑都没地方跑，只能眼睁睁地被小G们放倒。虽然恐惧魔王不断地催眠老牛，但偶尔的2级震荡波也让小G们叫苦连天。很快小G们就全部阵亡，蜘蛛们也在飞龙的点射下逐个死掉。在拼光最后一个蜘蛛后，亡灵双雄很识趣地逃回家中，而兽人还有4只飞龙、2个步兵。此役兽人略占上风（图4）。

大战过后一般都有暂时的平静。兽人在等待先知的复活，而亡灵在补充兵力。双矿在手的亡灵经济一片大好，兵力迅速得到补充。死骑又跑到商店买了两个群补和一个群防。在有了9只小G、4只蜘蛛后，亡灵们又发起了进攻，正巧途中遇到了兽人的部队，双方二话不说就开打（图5）。


图4


图5

双光环的小G的确很是生猛，不过在没升狂暴的情况下威力就大打折扣了。很快在飞龙的点射、震荡波和闪电链的三重照顾下，小G全部阵亡。不过仗着家中源源不断赶来的蜘蛛，亡灵跟对手暂时形成僵局，不过诸位看官看一下6级的老牛就知道亡灵的损失要远远大于兽人。逐渐蜘蛛也全部变成了兽人英雄的经验值，亡灵双雄变成了光杆司令，恐惧魔王把心一横，索性玩起了RPG，带着死骑追着先知死磕。不过先知早有准备，跑得比谁都快，没让亡灵得逞。双方于是又很有默契地各自回家休整（图6）。


图6

Xinyi分析

有了钱的亡灵就是不一样，大家从没灭过火的两个地穴就能看出来。不升3级主基，只凭蜘蛛和小G与对方硬拼，实在不是个明智的选择。因为3级主基后亡灵可以改变战局的因素太多，无论是破坏者还是腐蚀之球，都会给ORC部队造成极大的压力。

又是大战过后的平静。亡灵这时开始转型出石像鬼，并且升级了3级主基（打了20多分钟才升到这一级的亡灵……汗-－！）。这时兽人开始进攻亡灵的分基地，仗着6级的老牛，兽人们瞬间拆了亡灵分基地处3个防御。恐惧魔王也急忙带队防守，双方又展开激战（图7）。

亡灵手动蜘蛛网下了对石像鬼伤害巨大的蝙蝠，逐个点杀之，这样石像鬼就展开了对飞龙的单方面屠杀，不过这仅仅是天上的战况。先知不断打醒被催眠的老牛，并时不时放出闪电，再配合上3级的震荡波、4步兵、2只3级狼，杀得蜘蛛也没剩下几个。天上的石像鬼微弱的攻击对皮厚的兽人可以忽略不计，局面逐渐被兽人控


图7



图8

人搭理的情况下，竟然将8点兽人的分基地烧成了半血（图10）！

双方见追不上对手，便都到对手的分基地处捣乱。先是老牛单枪匹马地料理了亡灵分基处所有的侍僧，随后恐惧魔王又带着刚补完血和魔的死骑杀到了兽人8点的分基地。先知心里很明白，如果这个分基地失守，断绝经济来源的自己肯定无法跟亡灵的两个英雄抗衡，便急忙带着飞龙来救。想法的确不错，但就是冲动了一点，没有了老牛，不死的RPG就更简单了，被催眠了2次之后，先知被不死双雄放倒（图11）。



图12

是很少有人拿来对付兽人，恐怕是因为众多UDer都忌惮兽人前期的压制能力吧。Sabre在速矿成功后，看似卤莽的疯狂爆兵背后，其真正目的是以部队来换取英雄等级。虽然兽人的高等级英雄可以迅速击垮自己的部队，但缺少可以翻盘的终极技能。而无论是恐惧魔王的地狱火，还是死骑的复活死尸，都有着一举翻盘的效果。再配上死骑霸道的单体杀伤魔法，很容易瞬间放倒兽人的英雄，从而取得比赛的胜利。

制。就在这时，恐惧魔王头上红光一闪，升到了关键的6级（图8）！恐惧魔王一挥手，一团火球从天而降，彻底改变了战局。先是5级的先知被放趴下，老牛一看不好，急忙往基地跑，但3级的催眠岂能让老牛如愿？虽然不断献身的蝙蝠让老牛升到了7级，但面对亡灵2个高等级的英雄再加上变态的地狱火，老牛也只能接受连着被放倒2次的事实。好在最后的分矿已被自己占领，并已经正常运转，经济不是问题，兽人直接从酒馆复活了老牛（图9）。



图9

仗着雄厚的资金，亡灵夸张地用3个地穴出着蜘蛛，同时一个地狱火把对手的分矿搅得鸡飞狗跳。稍做休整后，亡灵双雄毫无悬念地拆掉了兽人的分基地。先知复活后，带着部队迎上了亡灵的部队。震荡波、闪电链齐发，蜘蛛损失惨重。但在地狱火的强大攻击输出下，被网下的飞龙也很快损失殆尽。拼光了所有兵的亡灵又开始了RPG，双英雄加地狱火追着先知死磕。先知很快红了血，不过死骑也好不到哪去，于是搞笑的场面出现了：恐惧魔王加上地狱火拼命追着先知，老牛带着2只狼在后面赶得死骑到处跑。更搞笑的是，3个侍僧在没



图10



图11

没了经济来源的兽人只凭一只老牛是不可能和不死双英雄抗衡的。于是接下来的场面就成了一边倒。石像鬼满屏幕追杀着飞龙，恐惧魔王和死骑追着老牛满地图跑。最终，在老牛倒下的一刹那，Ciara打出了GG（图12）。

Xinyi总结

众多UD达人通过无数次实践证明，只要钱够用，英雄等级够高，不死族是无敌的。无敌是建立在亡灵可以迅速秒杀对手英雄的基础上。不死的速矿战术很久以前就已经成型，只

速矿战术有3个要点：

1.前期分矿处的防守。分矿处至少要有3个幽魂塔，最好再升一个冰塔，减速配合幽魂塔的高攻很容易杀死对手的单位，并打消对手进攻你分基地的意图。同时主基地里的防御也是必不可少的。

2.恐惧魔王在防守主基和分基的同时，要尽快升到3级。1级的睡眠在前期围杀英雄还可以，但在中期和对手拼兵时就没那么管用了，所以迅速拥有2级的睡眠才能使中期的战斗损失降到最小。3级后，就应该放弃练级，不断地牵制对手来为自己攀升2级主基赢得时间。

3.立体的兵种搭配。虽然亡灵要在3级主基才能使部队达到最大威力，但我们的战术中要很晚才能升级3主，所以我们要多兵种配合使战斗力达到最大。Sabre在比赛中把这点表现得尤为出色，蜘蛛网住蝙蝠点杀，然后空中就是石像鬼的天下了。虽然石像鬼最终也会全部阵亡，但短时间内没了空中压力，你的蜘蛛和小G的存活时间会大大增加。

Xinyi建议大家还是尽早升级3级主基，哪怕你不出破坏者不出憎恶，单是一个腐蚀之球，就会让你在秒杀英雄时事半功倍了。

实况足球

——就这样与强者过招

■上海 SOZ电子竞技俱乐部



近年来国内的WE（胜利十一人，俗称实况足球）比赛越来越多，三大电子竞技比赛之一的ESWC更把PES4（欧版的WE8）列为正式比赛项目。国内的WE玩家中涌现出许多的佼佼者，你看过他们的比赛或者与他们交手过吗？WE与其他一些电竞比赛项目不同，除了那些非常偏好盘带的高手，你很难看出一般高手与你的差距，有时候甚至有"他的水平好像也不过如此嘛"的想法。但是真正交手的话，你就会感受出对方的强横之处。

可以肯定的是，当你在强者之路上走得越远，你就越能找到如何把WE当一场真实的足球模拟，而不是仅仅当作游戏来玩的方法。由于笔者身在上海，与本地高手交流较多，下面我就以目前在上海比较知名的几位选手为例，与大家讨论一下他们的风格和战术思想。

高白

惯用队：巴西

曾获奖项：PCHOME5月赛、10月赛冠军，唐盛杯11月赛冠军

笔者和他比较熟，所以先从他开始说起吧。对于高白，我想可能是争议比较多的一位选手，他成名很早，而他的实力也是很多玩家肯定的，但每到大赛，总是难以取得好名次。个人认为可能是心态问题，毕竟他很年轻，在WE激烈的对抗转换中，保持稳定的心态是尤其重要的。关于高白的实况踢法，跟他交流过的玩家应该很清楚，他是一个很擅长个人技术的选手，也许是和他喜欢使用的国家队有一定的关系。他在比赛中最喜欢在边路运用个人技术寻求突破，这跟现实足球的确很接近。中路是每一支球队都必须严防死守的，在这样的情况下，边路就成了打破中路防守的最好手段。高白就是喜欢打两边，而巴西的两条边上小罗、卡卡的个人技术和传球的优秀都是一致公认的。如果你是第一次与高白踢比赛，你可能会难以接受一个这么喜欢边路进攻的选手，他让你在中路的重兵防守成了摆设。高白在边路喜欢频繁使用双足假动作，以及一系列假射、假传，如果你轻易上去猛扑的话，结果只有被巴西技术精湛的球员突破。接下来中后卫或者后腰上来补位（这和真实足球很像），这时中路的防守队员数量减少。如果你总是用方块键防守的话，那你的后防线将会一片混乱，而这时的进攻方就会有更多的进攻手段，可以应用娴熟的个人技术选择继续突破你的防守，或者看到中路队友抓住机会来个传中。大家都知



边路防守一定要保持距离，不要轻易让对方突破



门将控制选位，不要轻易出击，让对方轻易挑射

道，现在WE8里的按两下长传传中或者三下长传传中，一旦中路选手接到球选择打门，都会打出漂亮而且有力的射门，其命中率高达99%（打中门杠，或者射偏，只能说运气太背了）。那怎样防守这样的进攻呢？

个人认为，在边路防守时一定要按住R2键，慢慢地往后退，保持防守队形是最重要的。一旦防守队形被打乱，那离被进球就不远了。如果对方做假动作，切记不要吃晃，试想后卫都站到位了，他如果高空传中的话，他的前锋都被看得死死的，不用太担心；选择直接射门的话，边路射门的命中率可以想象会怎样。所以不能吃晃很重要，一旦吃晃，重心被骗，那么像对于高白这样的边路高手不会浪费这样的机会。你只用保持一定的距离，等待他的失误。不用担心



面对手动门将，看准他的站位选角就射是最好的方法



在打反击时，中后卫可以出来补防，但是一定要注意对方禁区内的球员一定要有人盯防

他会硬突进禁区，因为他也知道禁区里防守球员太多了，给个人的空间也很小，这样反而不能发挥个人技术的特长。当你在防守局部占优的情况下，也可以贴身紧逼一下；但如果对手传中，你也一定要多运用R2抢住位置，不能让对方前锋把你防守的位置挤掉，那样可是很危险的。

既然防守做好了，那就要进攻了，毕竟一支球队不能光靠防守。对于一些高手来说，他们防守靠的就是经验，所以进攻的时候千万别像对付电脑那样，总是扭来扭去想过掉他们。你只有穿防守空当，一定要快，否则当队友都被盯死的时候，那球被断掉也是迟早的事。如果对手是高白这样的选手，你最好不要总想着用个人技术来突破，对方的经验决定了你的盘带过人只能成功一次，如果你不相信可以试试。



俞菲
惯用队： 巴西
曾获奖项： 2004北通杯上海地区冠军、全国总决赛亚军，全国赛地区团体赛亚军上海队成员，2005年ESWC上海地区冠军

俞菲的知名度应该已经不仅仅局限于上海了，在去年北通全国决赛上他一球惜败于广州选手卢鸣辉，令很多人感到惋惜。后来他的惯用队也从法国改成了巴西。

相信跟俞菲交过手的玩家都会承认，他的微操是很出色，也许说他是上海地区微操第一人不夸张。和高白一样，他也很喜欢边路带球，但是他对于场上局势的掌控却要比高白好一点。除了打边路外，他在中路的控球有时也会占一定的比率，这能起到迷惑对手的作用。一旦攻防转换，及时用前场犯规防止你的反击也是战术的集中体现。及时犯规，或者把球破坏出边线，让自己整个队伍迅速回防，保持好队形。对付这样的对手千万不能急，只有跟他耗耐心。对方是多面手，边中结合，防守的难度的确不小，要站住防守位置，卡住内线，不要让对手轻易过掉自己。对手使用远射的话，那就看谁的运气好了，如果你防守站位好的话，多数的远射还是起不了威胁的。R2的强制移动也很关键，抓住机会就上去逼抢，反击时千万记住传空当，建议打两边对手边后卫助攻的空当，这样对方想犯规的机会也会少许



在防守都落位后，形成多防少的形势下，进攻方只有选择转移



在后卫漏出空当时，后腰积极补位

多。同时出球要快，一看到有防守球员在，就要尽快地转移，不要过多地拘泥于局部。因为在你费尽心思想在局部占据优势，其实就浪费了在其他地方造成突破的机会，更何况对方是俞菲这样的高手！

那如何才是有效的转移呢？屏幕下方的小地图才是球队整体进攻的最应该注意的地方。在玩WE的时候，你就好比真实球场上的主教练，临场指挥很重要，在这个小地图上你可以完全看到本方队员和对方队员的站位分布情况，所以多看小地图才有利于打整体进攻，把球转移到最有威胁的地方。不管你进攻是否受阻，都要时不时地观察一下小地图，哪个队员跑位更好，哪个队员跑位更能破门。这才是把握局势、控制比赛的好方法。注意，千万别把“更好地转移球”变成一味在后场倒脚的消极比赛。

周良

惯用队：法国

曾获奖项：PCHOME10月赛亚军，2004北通杯上海地区第五名，全国赛地区团体赛亚军上海队成员

周良也是笔者接触较多的一位选手。他的技术特点与前两位选手有所不同，他擅长用最简单的变向、加速



如果不能用R2卡住防守位置，很可能会被对手争顶得手



造越位时不要有后卫落在后面



看下方的小地图，抓住机会发动长传奇袭



后场传球小心不要玩火，一旦被断麻烦就来了

甩开防守队员，寻求突破。

玩过WE的玩家知道，自从齐达内退出国家队后，法国队的两条边上左边一般是皮雷加亨利的阿森纳组合，右边则大多会用久利加西塞的组合。这样的整体配合，远比单一的个人技术来得有实效。而周良也很好地运用了这点，最大限度地去发挥法国队的团队配合。当你觉得他完全没有机会的时候才可能是最危险的，别忘记法国队的前锋是亨利，一个嗅觉很灵敏的球员，一个看似不经意的传球却可能撕开你的防线，破门得分就在那一刹那。

那如何来防守这样的选手呢？首先要尽量控制好整体，卡住对手的传球路线，可以不时上去紧逼。如果对手继续想前突，那就继续紧逼，但不要急于出脚来破坏。记住用R2来控制球员的重心，不要吃晃。如果一开始对手后退，那就不要紧追，站住位置最重要。其实对方退就是吸引你的防线向外移，这样身后就留出了空当，对方的机会就出来了。防守好他的传球路线，这样一来他的攻击力就下降了一大半，在现实中你也常看到这样通过卡住传球路线，来压制对方整体进攻的比赛。

对付这种喜欢整体进攻的选手，他们的防守也可以说是固若金汤，队形保持很好。一旦你有失误，被断球是必然的。但不要灰心，再坚固的防守也会有漏洞。相对于喜欢打整体的选手来说，个人防守可能并不会太强，如果你对你的个人能力有信心的话，可以试图一对一对抗。但千万记住，如果你突破一次成功，下一个防守的队员上来补防时，就是你找传球空当的时机了，因为他们不会给你第二次突破的机会。观察小地图是必要的，哪个位置的球员有好的突破机会，尽可能快地转移过去，机会往往只出现一次，把握一次机会，你就有可能获得胜利。

最后想说的是手动门将，上述的几位选手都是用手动门将的高手。当你突破禁区，根据常规门将该出来了，你准备吊射了……但是门将却并没有出来，还是在球门线上站着！这是为什么呢？那就是手动门将，控制门将的跑位封住射门的角度。当你还在考虑是射门还是继续前进过掉守门员的时候，防守队员就已经上来了。所以与高手对抗时，你必须学会一



对手发角球，必要时候要让守门员出击

点：当你进入禁区，先观察小地图，看对方守门员的那个点，如果是单刀的话，对手没有用手动门将，那门将的点一定会冲出来；反之，守门员则会封住近角或者是远角。这时很简单，如果门将封近角那就对着远角射门；如果门将封远角，那就瞄准近角了。千万不要想着等门将出来吊射，这太简单，早在对手的预料中了。

以上是笔者的一些看法。其实WE中有很多东西是借鉴现实足球的，而要真正在游戏中感受到现实足球，还需要不断摸索、不断磨练，才能领悟到高手们的境界。

寂静岭里的人们

——SH2的角色故事（下）

■贵州 洋葱

“Oppressor” James Sunderland

为什么詹姆斯会收到来自已经死亡的妻子的遗书？这一故事中最大的悬念贯穿了整个游戏的始终，形成了整个剧本的张力。直到游戏的最后一刻，这个悬念才被解开。

从劳拉的口中我们得知，她在一年前的当地医院遇见了玛丽，两人成了好朋友。也就是说，真正的事实和詹姆斯的记忆不同，玛丽并没有在3年前死去。在游戏的最后部分，劳拉向詹姆斯转交了另一封由玛丽写给劳拉的遗书，里面清楚地提到了劳拉的生日，玛丽在信里祝她生日快乐。当随后詹姆斯问劳拉的年龄时，劳拉回答："我上个星期刚满8岁"。从这些事实中进行推理，可判断出玛丽的真实死亡时间其实是在故事发生前的一个星期左右。

3年前，究竟发生了什么事情？

“你并不爱玛丽”

从詹姆斯第一次遇见劳拉开始，劳拉就不断地在多个场合对他重复这句话。在《寂静岭2》的特别篇"最期之诗"（Born From a Wish）中，会有一个身份不明的男子Ernest Baldwin告诉玛丽亚，"詹姆斯，他是个坏人。"在玛丽最后给劳拉的遗信中有这样的描述，"我知道你讨厌詹姆斯，因为你认为他对我不好，但还是再给他一次机会吧。"

所有的这些事实，都与我们故事的主人公詹姆斯脑海中有关玛丽的意识发生了冲突。在詹姆斯的记忆中，自己的妻子玛丽6年前得了某种无法治愈的疾病，尽管詹姆斯和医生尽了最大的努力，玛丽还是在3年前离开了自己。



劳拉在阳光下登场的这个场面，暗示着她与其他角色的不同之处

劳拉对詹姆斯的态度是耐人寻味的。我们知道她在一年前认识了玛丽，在这一年的时间里她和玛丽朝夕相处，成了好朋友。然而直到詹姆斯来到寂静岭之前，劳拉从来没有见过詹姆斯，所以她对詹姆斯的恶劣态度只能是来源于这一年里和玛丽的相处。另一个显而易见的事实是，詹姆斯在这一年里从来没去看望过玛丽，因为在他的记忆中玛丽早已经死去了。我们可看到当劳拉和詹姆斯第二次相遇，劳拉喊出詹姆斯和玛丽的名字时前者显得非常惊奇，这个小女孩怎么会知道自己的名字和玛丽的事情？

所有的事实都指向了这一让人不安的结论——詹姆斯在3年前玛丽病入膏肓的时候遗弃了她。在此后的3年里，

他一直生活在自己的选择性遗忘症所产生的幻觉里。

游戏的最后部分，在湖滨饭店的长廊上，詹姆斯在最终面对玛丽之前有一段痛苦而伤感的回忆，其内容是詹姆斯某次去看望玛丽时的情形。从这段内容出现的时间和场合来看，最为合理的假设就是这是詹姆斯最后一次去看望玛丽时的情形。从当时詹姆斯的种种表情来看，我们可清楚地明白当时他内心的痛苦和剧烈的心理斗争：病床上那个容貌枯槁、歇斯底里的女人，还是自己的妻子玛丽吗？

人的记忆总是带有选择性的。记忆的碎片经过选择、重组、强化，使得过去的某段生活符合现在的心理需要。也许对于詹姆斯而言，他宁可相信玛丽已经死去，也不愿看到她在病痛中继续受到折磨；又或许玛丽旷日持久的病情，已对自己造成了难以承受的伤害，在他的内心深处，妻子的死亡对于双方都是一种解脱。可想象得到的是，当詹姆斯离开医院的那一刻，他心目中可爱而温柔的妻子已经死去了。

我们不得不面对的下一个问题是——在这3年时间里，在玛丽的身上都发生了什么？

“在我不安的梦里，我看见了那个小镇，寂静岭。”

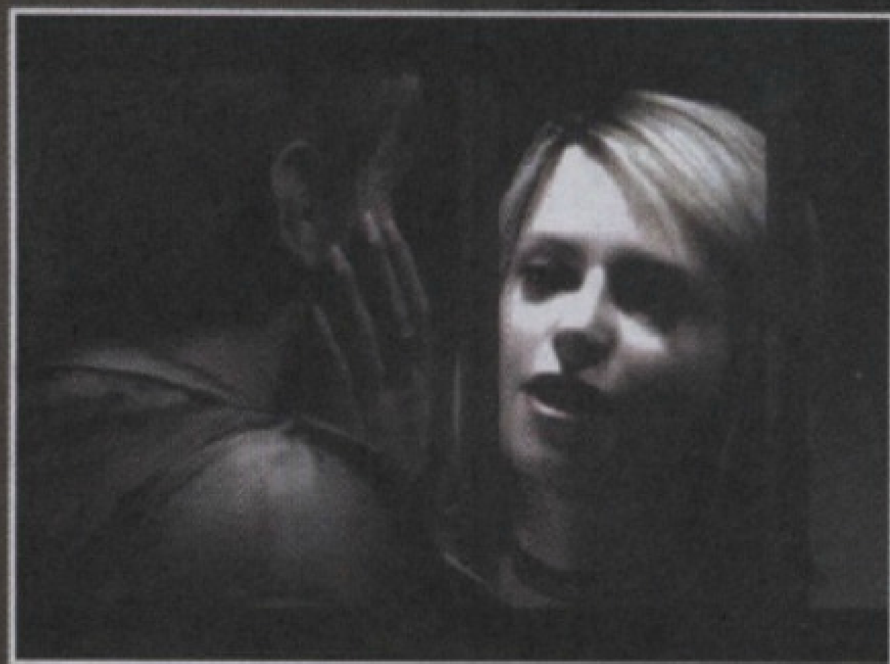
作为自己和詹姆斯的蜜月旅行地，玛丽一直对寂静岭怀有某种很特殊的情感。她患病之后最大的愿望，就是痊愈之后能和詹姆斯再次旧地重游，希望能作为自己和詹姆斯新生活的开始，然而这个愿望却再也没能实现过。

在游戏一开始詹姆斯所接到的署着玛丽姓名的信件中，玛丽清楚地提到了自己长期以来一直在他们的“Special Place”等待着詹姆斯。从游戏的流程和剧情来分析，不难看出这个Special Place就是湖滨饭店的312房间，6年前詹姆斯和玛丽蜜月旅游时所居住的地方。从劳拉的口中我们得知，玛丽在患病时经常和她提起有关寂静岭的点滴，并且一直在寻找机会重返寂静岭。在发现玛丽留下的告别信之后，劳拉来到了寂静岭寻找她的踪迹。



詹姆斯来到了他与妻子的“Special Place”

综合以上的事实，一种符合逻辑的可能性是——玛丽在被医生正式诊断为治疗无效之后一个人来到了寂静岭。至于具体的地点，种种迹象表明就在寂静岭的Brook Heaven医院，玛丽在此后的几年里一直在这里接受心理治疗。也是在这里，她走过了自己生命中最后的一段岁月。根据信件中的内容来推断，当最后医生让她回家（治疗已经无效）之前，玛丽给詹姆斯寄出了这封故事一开头我们所看到的信件。



被囚禁的玛丽亚依然显示出风情万种

那么玛丽回家了么？对于这个问题，不同的人会给出不同的答案。一部分玩家从玛丽的信件和最后那盘录像带中的内容来判断，认为玛丽最后确实回到了家中，并且被詹姆斯杀死。然而这样的说法不可避免地会导致剧情上的生硬，因为我们从上面的推理知道，玛丽的真实死亡时间仅仅是故事开始一个星期左右前的事情。在杀死妻子如此强烈的事件刺激下，詹姆斯在几天之内就能对真相完全遗忘，并且在一个星期之后再次来到寂静岭寻找已被杀死的玛丽，在情节结构上多少显得牵强而生硬。从那封信最后的内容来分析，我个人认为玛丽最终选择了留在寂静岭似乎更符合她当时的心态。深爱着詹姆斯的她，已经不希望再用任何事去打扰詹姆斯心灵的平静了。我们可在那封信件的最后看到这样的遗言：“我很担心，你不想见到我。那就做对你最好的事情吧，詹姆斯。”

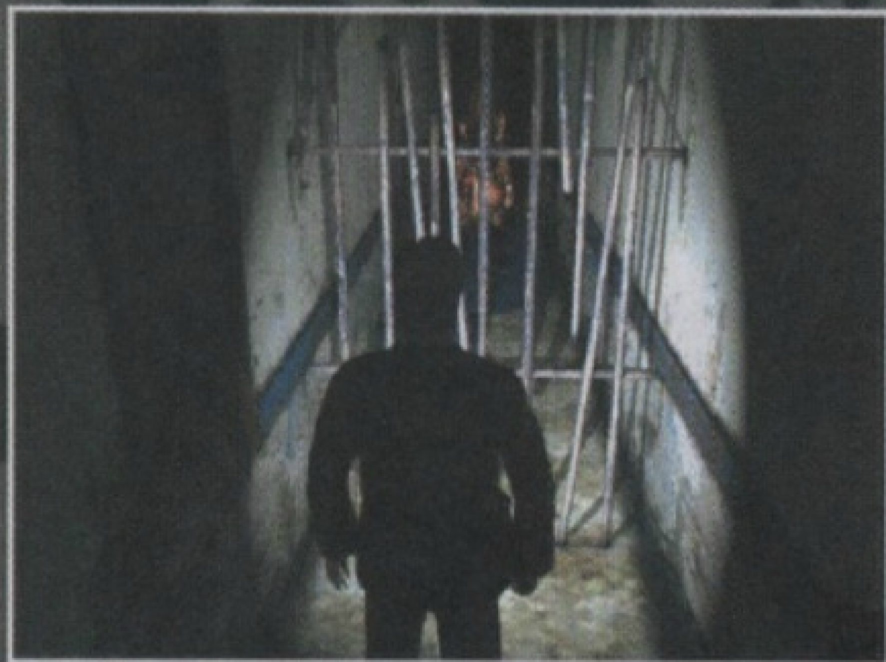
至于那盘录像带上的内容，我个人认为它更像是詹姆斯在真相大白之后自我惩罚心态下的产物。因为很明显，那是一盘用第三者视点拍摄的录像带，而没有哪一个头脑正常的人会专门雇人在杀人现场留下这样的证据。经过了一代的洗礼之后，我们对SH系列一大特色——“境由心生”的游戏主题应该不再陌生了。



对玛丽亚施刑的两个三角头

“Pyrimid Head”三角头之谜

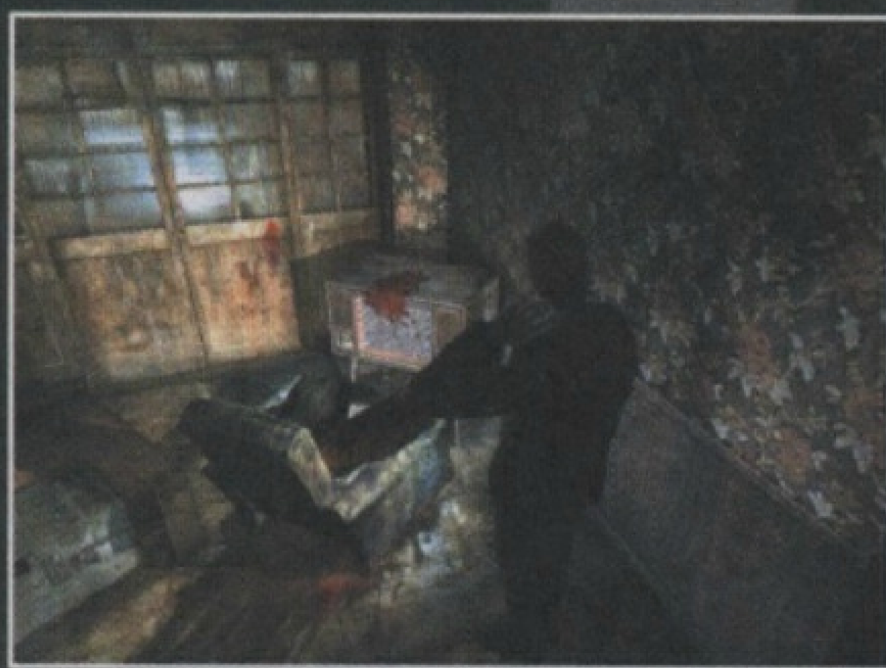
通过对3个主要人物的分析，我们终于能把三角头这个游戏中最大的不解之谜放在显微镜下好好观察了。通过对它的出生、成长和死亡的分析，我们也能对2代的游戏主题有一个更为深入的理解。三角头的外在形象，来自于南北战争时期Toluca监狱里的死刑执行官。他们身穿长袍，头戴象征痛苦的金属三角头，专门负责对犯人的处决工作。根据游戏中的资料，当时的犯人在临死之前可在穿刺和绞刑两种死亡方式之间作出选择，作为自己生前最后一次“享受自由”的体现。在Toluca监狱的绞刑架下和历史自然博物馆的陈列大厅中，我们可清楚地看到这两种处决方式的细节。


三角头的首次登场，这里可以看得很清楚

三角头是詹姆斯的专属怪物，也就是说，在其他人的眼中是没有三角头存在的。这点从游戏一开始就从艾迪的口中得到了肯定。从这个意义上来说，三角头和安吉拉里世界中出现的噩梦父亲，以及艾迪里世界中所看到的尸体在本质上并没有区别，都是主角内心深处的罪恶感实体化的产物。

我们从"Lost Memory"当中知道，詹姆斯在3年前曾经和玛丽一起在寂静岭度过蜜月。当时历史博物馆也是旅游的景点之一。当3年后玛丽死亡之后，詹姆斯潜意识当中的罪恶感和自我惩罚的需要借助死刑执行官的形象复活，形成了我们所看到的三角怪物。

出生


椅子上的人其实是詹姆斯，用黑客工具的话可以看到

三角头的首次登场，是在西郊公寓的208房间。在实际的游戏过程中，詹姆斯在听到一声惨烈的尖叫之后回到了公寓的208房间，在那里他发现了一具原本并不在那里的尸体，原本是关着的电视机也打开了，屏幕上溅满了血液。从房间里出来之后，在走道的尽头隔离栅栏的另一边，詹姆斯发现了全身血红色的三角头。在这个场景中，所有的事情都是背离常识的。离奇出现的尸体，神秘登场的三角头，事实上如果不是借助一个黑客工具看清楚了死者正面的话，玩家还不知道会被KONAMI的这些小把戏误导多久。如果使用这个工具调整一下镜头的话，玩家会发现沙发上躺着的死者正是詹姆斯自己，而这个场景旨在传达的信息在我看来只有一个，那就是三角头和母体詹姆斯之间的关系。沙发上的神秘死者象征了詹姆斯的原罪，在这里制作人以鲜血来象征罪恶和暴力，而三角头正是前者在寂静岭某种力量作用下实体化的产物。从纯粹心理学的意义来说，接下来的游戏过程也就是这两个男性人格相互争夺对詹姆斯控制权的过程。另一个值得注意的细节是，这个场景也是整个游戏过程中三角头怪物唯一一次没有手持武器的场景，我几乎是下意识地要把它与刚出生还不会走路的婴儿联系在一起。

成长

和安吉拉的噩梦父亲以及艾迪的尸体梦魇一样，三角头的行为紧密地和詹姆斯"Oppressor"的原罪联系在一起。即使是表面上看三角头与几个怪物间晦涩而不合逻辑的性行为，我们也能从中发掘背后的象征意义。在West Apartment Building的307号房间的衣橱里，詹姆斯在这里目睹了三角头和两个模特怪（Mannequin）之间莫名其妙的性行为。詹姆斯尝试着对三角头开枪攻击，但无济于事，三角头自行其事，直到最后完事了扬长而去。这一幕就是詹姆斯原罪的生动再现。三角头在主体上和詹姆斯是一体的，它是强悍的男性性别角色的再现，而模特怪的形象凡是玩过的玩家都应该耳熟能详，这是由两个女性下肢组成的怪物。在这个场景中它指代了玛丽也是所有女性性别角色中最为原始和弱势的一面，在男性的强势角色下被进一步压迫，并最终导致了自我的死亡。


与模特怪发生奇怪性行为的三角头

在与三角头的第一次战斗之前，詹姆斯再一次目睹了三角头的性行为，只是这一次性强暴的对象从由两个简单女性下肢组成的模特怪，变成了全身被紧身衣束缚面目难辨的Lying Creature，而被强暴的Lying Creature最后的结局仍然是难以逃脱死亡。从4只脚的模特怪到全身被紧身衣包裹的Lying Creature，怪物形象的变更在这里所反映出来的是女性主体意识上的一些变化。从简单无意识地接受压迫到意识到压迫的存在进而试图反抗压迫，我们从中能看到女主角玛丽也是大多数女性必然要走过的一段心路历程。然而这里的反抗是没有意义的，此时无论是玛丽还是詹姆斯都难以抗衡作为自己罪人人格化身而存在的三角头的压倒性力量。


再次目睹到三角头的古怪行为

三角头对玛丽亚的攻击，也只是上述过程的简单重演而已。玛丽亚这个角色在本质上和其他怪物并没有区别，都是詹姆斯3年压抑之后的产物。她一次又一次死亡的背后，是为了把詹姆斯从自己制造的幻觉中拉回到残酷的现实当中——玛丽是因为你而死。这个主题贯穿了整个游戏的过程，以至于在游戏的最后，当詹姆斯意识到事情的真相之后会有这样的对白："我是一个懦夫，所以我才会需要你来惩罚我"。

死亡

三角头的死亡一直以来都是一个富有争议性的话题。从纯粹的世界观的角度来看，当最终真相大白，詹姆斯直面了自己的罪恶之后，作为自己罪人人格化身的三角头也就没有了存在的理由。从实际的游戏过程中我们可看到，在最后的这一场战斗中不管发生了什么事情，最后的两个三角头都会以自杀的方式结束自己的存在。至于为什么会出现两个三角头，以及三角头最终留下的两个红色物品的含义，很难在现有的剧本空间内作出非常合理的解释。我个人认为这是制作者拓宽剧本层次的一个尝试，在此之前也作过一些假设试图解决这个问题，不过这里的篇幅已不允许我再多废笔墨了。希望以后有机会的话再和大家讨论。



与三角头的决战

Laura

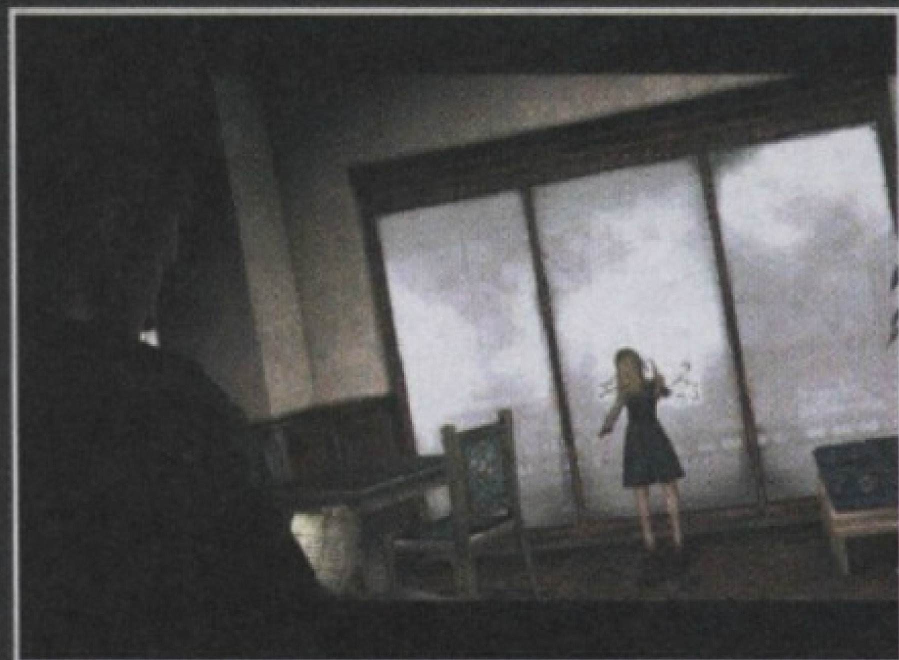
在文章的最后，我想谈谈小女孩劳拉以及她同玛丽之间的联系。

有关劳拉的真实身份，目前尚存在许多争议。有人认为劳拉并不存在，和玛丽亚一样都是虚幻的产物；也有人认为劳拉就如她所说是玛丽现实中的病友，在玛丽离开医院之后来到了寂静岭寻找她的踪迹。对于SH2这样一个开放性架构的游戏作品而言，真相是什么，似乎已经不重要了。每个人都能参与游戏的二次创作，从自己的角度发表看法，才是SH2最为精彩的部分。


劳拉开始的登场总是捉弄詹姆斯

事实上，如果我们足够细心的话，会发现劳拉是以一个引导者的形象出现在詹姆斯面前的。绝大多数时候，游戏的进行方式都遵循着这样一个模式：发现劳拉→寻找劳拉→玛丽亚死亡。在这样一个简单的模式背后，隐藏着的是玛丽死亡的真相。在整个剧情结构上，劳拉是一个路标，其终点指向詹姆斯被遗忘的妻子玛丽。每当詹姆斯试图继续用"玛丽已经在3年前死去"的谎言来安慰自己时，劳拉都会出现，打破詹姆斯自欺欺人的幻觉，对他进行惩罚。从一开始在公寓里踢飞钥匙，到在医院里作弄詹姆斯把他反锁在医院房间里，直到最后一次在玛丽和詹姆斯的Special Place的最后一次登场，都体现了这个自我救赎的游戏主题。

从单纯的心理学角度来说，因为与玛丽有关的真实记忆在詹姆斯的意识中是处于压抑状态，此时这部分记忆只有通过伪装才能进入大脑的意识。所以当詹姆斯强行从脑海中抹杀掉玛丽的死亡真相时，劳拉作为玛丽的道德代言人随之出现了。借助劳拉这个道德坐标的存在，寂静岭在詹姆斯身上一次又一次地重演着他当初抛弃玛丽时的两种心态斗争，詹姆斯用于自我保护的一点心理壁垒也慢慢被撕得体无完肤。


劳拉其实是作为玛丽的道德代言人出现

这篇人物分析，到这里也该结束了。对于《寂静岭2》这样一个具有高度文学逻辑性的作品而言，这篇分析能做的事情是相当有限的。个人局限，谬误之处也在所难免。如果有读者能因此而重新把游戏打上一遍，我的目的也算达到了。

炎炎夏日，Silent Hill倒也不失为消暑去热的佳品。

《魔兽争霸》系列小说之

羽夜（下）

■江苏 七月

七月：坦白地说，自入大学以来，《魔兽争霸III》算是电脑里仅有不多的几个保留着的游戏之一。因为它让我回忆起初中时下午5点狂奔到电脑游戏机房玩“魔兽II”的日子。那时暴雪还是名不见经传的小公司，而如今它却执掌游戏界牛耳。在这个时代，谁也不知5年以后自己会是什么样子、会在哪里，自己是会像暴雪还是会像西木。这是个瞬息万变的时代，于是我们乖乖地改变自己、成长、变化。我们都期待着自己能像暴雪般从无名走向英雄，从英雄变为传奇。我也仅此祝愿即将到来的200期的大软能这样坚定地走下去。

“活着，不是那么容易的事情。”经历了多年战争，在死亡和尸体中跋涉之后，莎琳回想起这句话，觉无限疑惑。那个守望者是在说“在战争的威胁和恐惧中活下去，是不容易的。”还是在说“活着，活在这样充满了死亡和痛苦的战争中，经历那么多无止境的悲伤是不容易的。”或者两者兼而有之？

莎琳以后再没有看到玛维，只能把疑惑埋在心底。从那时起，战争就像往返来回的石磨一样蹂躏着莎琳的神经。鲜血，尸体，屠杀如家常便饭在她面前晃动，无休止，无停歇。她为第一次面对的敌人是无血肉无灵魂的不死部队感到幸运，因为他们没有痛苦，哀愁和感情，只是一个个散发臭味的战斗傀儡。她可以憎恨他们，把秘银毫不犹豫地射入他们的体内。唯一的痛苦是队友死后被亵渎，成为死亡军团的一员反过来为敌。但这也终于被莎琳克服，她甚至可以冷酷到战友死亡后便毫不留情地毁掉她们的尸体。

然而这样的冷酷心肠却无法在面对兽人或人类时安慰自己。那些战士在战斗中表现出的荣耀和对生命的眷恋，让她不断地疑惑：战争到底是为什么？

如果她们真如女祭司所言代表着古老的正义，那些邪恶种族中的战士都是邪恶的吗？自己就是正义的？除了头顶上的标签，自己和对方到底有多大不同，谁比谁多干了什么？他们彼此在做同样的事情——杀戮，毁灭生命。

集合号吹起，莎琳走出藏身的密林，猛地发现外面聚集了铺天盖地的部队。她看着这庞大的队伍——强壮的利爪德鲁伊，敏捷的暴风德鲁伊，足有3个自己身高的山岭巨人，用远古咒语组合而成的奇美拉，还有女祭司与丛林守护者。莎琳立刻明白，接下来的一战，自己要做的，不过是活下来而已。

白天的战斗，她们绝不是主力。山岭巨人在第一战线一字排开，利爪德鲁伊与女猎手混排紧跟，莎琳与树妖殿后。这样整齐的战线推进在精灵的战斗方式中十分罕见。莎琳仔细验证了身上陌生的荆棘光环效果，却觉得毫无意义——她只要被一击就会丧命；那时敌人会受到怎样的伤害与她无关。

当对方基地出现在面前时，莎琳不禁感到恐惧。她原本见惯了那些半人马骑士，那些巫师和牧师，那些火炮小队，甚至连那些狮鹫骑士也多次碰面，但那都在夜里。失去夜色的掩护，她感到不安，弓箭手从来都是战斗的首要攻击目标——她们太脆弱，和她们所拥有的攻击力不成比例。

剑士和骑士咆哮的冲锋声响起，就好像揭开了潘多拉魔盒的盖子，各种声音炸窝似爆发出来，犹如千万个矮人的火枪齐鸣。奇美拉的轰雷，狮鹫骑士的闪电掷锤，山岭巨人低沉的嘲笑，法师的吟咒，利爪巨熊的嚎叫，剑士的刀剑撞击，弓箭暴雨般的倾泻，冰雹的炸响，这一切伴着痛苦的哀号响彻云霄。那么大的力量，甚至推动了笼罩在天空数日的乌云。

和所有弓箭手一样，莎琳将目标选定了狮鹫。那空中飞翔的强大异兽没有重铠的保护，也没有前方肉盾的阻碍，在第一秒就成了箭雨最好不过的目标。瞬间，便有3头狮鹫被击落。角鹰兽的纠缠很快就彻底击溃了整个狮鹫的力量，强大的空中威胁迅速清除。奇美拉肆无忌惮地倾泻着自己的雷击，大法师只来得及释放一个水元素和暴风雪，就被化作了焦炭。

整个局面并无太多变数。在人类

剑士和半人马骑士面前，山岭巨人如同城墙样彻底阻挡了他们所有的攻击。树妖的毒矛让他们瘫痪，奇美拉雷霆样的攻击几乎瞬间将整个战场变为一片焦土。稍有战力的战士，被暴风德鲁伊召唤的龙卷风吹起；好容易被火枪手击伤的奇美拉，在第一时间接受了利爪德鲁伊的治疗，枪弹的伤害甚至比不上它自愈的速度。

狮鹫被歼灭之后，矮人火枪手便自然成为首要目标。他们在这样的武力下不堪一击，很快就陷入绝境中，直到后援赶到。

魔法的巨大波动连莎琳都能感觉。她注意到法术闪光照耀出那些玻璃样的人影，头顶的阴影突然全部消失不见。在震惊中，莎琳抬起头，只看见一群努力向后撤退的飞翔绵羊。

在那群玻璃般闪动的影子里，她觉得自己依稀看见了一个精灵的影子，便疑惑起来。但这样的疑惑并没有妨碍她手上的动作，3支利箭依次射出。那些影子一直闪烁到底，再慢慢显现出魔法退去的灰绿法袍来。

当她打算射出第四箭时，突然觉得被淹没在水中。粘稠的阻力让自己无法活动，好像浑身力量都被囚禁了，动弹不得。这时，巨大的法阵浮现脚下，逼人的热气像岩浆样笼罩着自己。她想逃脱，但却迈不开步伐。

这时候，她突然感觉到无尽的恐惧。那种即将把自己毁灭的力量就在自己的脚下，而且无法逃脱。她必将死亡，成为这漫长岁月中那些死去的无数无名精灵中的一个，不会有人记得她，就像她从不存在一样。

当火焰开始在脚下升起之时，她突然想起了过去，明白自己错了。有人会想起自己，有人会一直想着自己，有人在等她回去，在密林的深处期盼她的归来。无论是1个月，1年，10年，甚至100年，他会一直等下去。突然惊醒的意识，开始试图在火焰将自己焚烧之前找到逃生的方案。这时候，天空突然传来了呼啸之声。后撤的绵羊进入后方树妖的影响范围，身上的魔法被驱散，恢复正常的角鹰兽俯冲而下。莎琳用尽全力跃起，牢牢抓住坐骑的缰绳，跨了上去。这时候，火焰腾空而起，燎燃了莎琳的头发，但这也就是她所受到最后的影响了。

在树妖的控制下，法术部队很快就失去了威力。减速被驱散，隐形被驱散，变羊咒被驱散。失去这一切，魔法部队不过是一堆待宰的羔羊。在奇美拉的力量下，牧师没有任何治疗的机会——绝不会有人受伤，他们已被化为灰烬。在角鹰兽的协助下，莎琳在战场上飞越，一箭一箭地贯穿对方的头颅。直到她的箭囊被掏空，她才降落地面。这时候，只剩下一点残局需要清理。

莎琳从一个弓箭手尸体背上取下了箭囊，甚至没有理会这个战友的面孔。当她解下箭囊时，突然感觉到空间的扭曲，整个身体突然失去了控制，重重地跌在地上。她忍不住苦笑，又被变成了一只羊。羊抬起头，看着那个施法的女巫，却发现她并没有继续发动攻击，瑟瑟发抖着开始向后逃离。

树妖发现了莎琳，将她复原。她猛地抓起弓箭，张弦搭箭，射去。或者是刚刚恢复的缘故，箭竟然没有射中女巫的头，却命中了她的脚踝。她猛然跌倒，在地面扬起一阵灰尘。莎琳再次拉弓，搭箭。那个女巫恐惧地转过头来，看着即将杀死自己的敌人，流露出扭曲的恐惧，突然像普通女人样哭了出来，失去了强大女巫的全部尊严。她哭泣着，挣扎着向后挪动自己的身体。莎琳敏锐的听觉透过战场最后的嘈杂将她的哭泣区分了出来。她用那种发音极度缺乏美感的通用语哭泣着哀求说：“别杀我，放过我，我还要回去。泰米尔还在等着我，明天我们就会结婚，让我回去……”

这样的话语突然激起莎琳无尽的仇恨和愤怒来。她将弓拉至几乎折断，用这辈子从来未曾用过的最大力气拉出了这根弦。多少年之后再次注视着那阳光下闪烁的秘银箭破空而去的痕迹，看着那支箭从眼眶没入女子的头颅，飞速穿过，在空中划出一道血和脑浆的轨迹。然后她放下那紫杉木的长弓，用婉转动听的木族语喃喃自语，“谁还不是这样呢？”

那个夜晚，莎琳倚在冷杉粗糙的树干上，却不可抑制地回想起那个女巫。死亡前她哀伤的样子，让莎琳想起了芬瑞尔的脸。原已沉淀的记忆躁动起来，浮现出那么多遥远的细节，那么多的快乐与哀伤，痛苦与悲哀；那么多誓约和纠缠。她想起许多他们用优美的14行诗，用婉转的木族语，用彼此的身体铭刻的爱情。这爱情他们曾经以为会铭记一生，然而却几乎为战争的磨难所遗忘。

她想起这一切，突然作出了决定。她挎上那把紫杉长弓，缚上箭囊，用猫一样宁静的步伐穿越这片小小的森林，越过德鲁伊和山岭巨人的营地，绕过奇美拉的栖木，在角鹰兽群里停了下来。

在那片夜色中，莎琳悄悄地带着自己的座骑飞走。漫长的战争里她原本已经迷失家的方向，但那种坚定的欲望激发了莎琳的力量。她一点一滴地回顾起这漫长战争中的每一次行军，每一次转移，每一次撤退，在头脑里都重新描绘出弯弯扭扭的线条，再根据季节的太阳方位变化来确认每次移动的方向，就这样为自己绘制了一幅简陋的地图来。

角鹰兽疏松温暖的羽毛稍稍抵御了高空的寒冷，莎琳紧紧抱着它的脖子，不禁怀念起芬瑞尔的怀抱。她飞跃那无边的战场，那么多战争的亡灵在那里徘徊，那么多没有墓碑与归宿的死者被忘却，使她无法安眠。在深夜里亡灵的哀号冰冷凄冽，直到角鹰兽乘着气流攀上高空，那些旷野，平原，草地，森林变成各种颜色的小斑点，她才从那些痛苦的缠绕中解脱出来。

她爬上云层，一切都被掩藏在那灰色的云海中，似乎就隔断了这个世界的纷扰和自己的一切关联，感觉到轻松与平静。她向北方飞去，在那种空间辽阔无边的包容下，感觉不到时间的流逝，也不知道空间的变化。

然而天终于亮开了。在阳光的热力下，气流发生了变化，云轻轻地散去，重新露出那地面尘世的狰狞面目来。角鹰兽累了，便慢慢地降了下去。当那些重新露出自己那或光滑或粗糙，或黑或白的斑点来的时候，莎琳重新感觉到那无尽烦恼琐事的压迫，紧张了起来。

角鹰兽降落在湖边的树林中。她走向湖边，望着那清冽湖水中自己的倒影，突然害怕起来。她还是自己么？还是那个多年前穿着丝麻衣显出纤细玲珑

身躯的精灵，那个会被鸟儿追随散发着醉人香气的妖精么？她看着自己的脸，原来那样的妩媚与妖娆已消失不见；那种优雅和弧线已被战争削去，刻画成了棱角分明而定势的刀锋。她困惑不安，甚至怀疑那个芬瑞尔等待的爱人早已死去，自己只是一个没有魂灵的外壳。

莎琳解开那细密柔韧的月甲，褪下那被汗水浸透而僵硬的内衣，看着自己的躯体。岁月是怎样地划过她的身体，唯有她自己清楚——那些原来温润如凝脂的肌肤已坚硬如铁，隐藏着危险的爆发力；雪白的肌肤却已是点点的黄褐色；就连原本醉人的香气也被渗入骨髓的血腥味儿所掩盖；右手中指也因长期张弓的磨炼而弯曲，变得鹰爪般丑陋。战争已在她身上烙下不可磨灭的痕迹，她已无法回到过去那样的无忧无虑中。

她跨入湖中，用冰冽的湖水清洗自己，似乎试图将自己这数年的经历用这刺骨的湖水洗去一样。莎琳用了那样大的力量，将自己的身体弄出一道道的血丝来。然后她停下来，傻傻地望着自己的倒影，不知该干什么才好。

这时，突然从林间传来了角鹰兽的嘶鸣来。莎琳竖起耳朵，听到林间有细碎的穿行脚步声；婉转木族语却喧哗地透过森林传来，带着一股匆忙紧张的气息。这时她才想起自己的身份来——一个战场的逃兵，不由得紧张起来。

“这里怎么会有角鹰兽？”她听见一个声音说，“这边，去看看。”

莎琳慌乱地游回去，抓起自己的衣服和武器，来不及穿上，朝声音另一侧的密林中躲去。战场上锻炼出来的那种静悄悄的行走法可隐去脚步声，却无法避免湖水从她身上滴落地上留下的浅浅痕迹。她只得如此裸着身子逃跑，连穿上衣服的尝试也无法做到。

然而持久的旷野战争已经改变了她的步伐。在那样的盘根错节、姿态怪异的落叶林里，她已经找不到过去那种轻盈的脚步节奏。她不断地趔趄，于纠缠在一起的根蔓石块间失足，在厚积起来的树叶上打滑。身后的追击渐渐地近了，能听到那匆忙的脚步声在打断自己混乱的呼吸。她从未如此的紧张和恐惧，就连第一次面对亡灵，几乎被食尸鬼撕成碎片时也未曾有过。

“站住！”她听见身后的大声叫喊。一支利箭从她的头顶飞过，没入前面的树干；颤抖的箭身发出嗡嗡的颤鸣，让一切安静下来。

她缓缓地转过身，怀抱自己的衣服挡住身体，冷冷地看着对方。3个精灵，3个弓箭手。其中两个人瞄着她，另一个队长模样的家伙手中悬着松弛的弓。

没有经历过战场的新手。她看着那两人的弓，微微地颤抖，因为瞄准自己的族人而不安着。从刚才的一箭看来，对方准头不错，但却毫无戒备意识地没有做第二箭的准备，她就那么确定自己会乖乖地转过来，听她的话么？

“从战场逃离是可耻的叛国行为。”队长说，“必须接受审判。跟我们走，在审判来临前，我们不会伤害你。不要反抗，否则我们不得不杀死你。”

“至少让我穿上衣服。”她说，微微地抬高胸前卷成一团的衣物，露出咖啡色大腿来。

红晕同时“爬”上了3个精灵的脸，她们微微地低下头去。这时，莎琳手一松，衣物顺着腿散落脚底，露出她的胴体，也露出她手上的弓箭。

追捕者来不及反应，莎琳早已熟悉亿万遍的动作释放开，箭便穿过一只手臂，用可怕的力量将她的右肩关节粉碎。她不愿意与自己的族人为敌，就只选择了消灭对方的攻击力。她来不及拉出第二箭，便为了闪避瞄准她胸腔的飞矢而滚向密林深处。箭锋划过她的肩膀，留下一丝血痕。

“杀了她！”队长尖叫起来，抽出箭。莎琳用那种迷乱的脚步在密林掩护下“之”字形地穿梭着，对于这样的活动目标，新手是难以追踪的。凌乱的飞矢被密林所挡，只能捕捉到莎琳胴体的影子。她在大树的根部蜷缩起来，隐藏进阳光的缝隙里。箭的破空声停了下来，脚步重新响起。那沙沙声在林间穿梭往返，像箭弦一般抽动着她的神经。

那声音几番接近，然后又远离，却始终不肯彻底地消失。而被她射伤肩膀的追捕者的痛苦悲鸣却不断地回响着，让她心惊不已。

她本可以在她们犹如无头苍蝇般乱转的时候将她们射倒，如果她有足够的箭的话。然而她在那样的慌乱中，只来得及抓出两支箭，已经用掉了一支，就算再射伤另一个，她依然无法解决这个危机。

所以她踩滑在那厚实粘糊的树叶堆上，弄出沙沙的轻响时，她并没感更加紧张和懊恼。急促的脚步声在身边响起，在最后时刻，她闪身而起；一箭射出，准确命中肩膀。当看清目标时，莎琳稍微后悔了一下，因为被射中的不是队长。莎琳抛下那沉重的弓，轻盈如小鹿般再次逃离。

队员的受伤令队长出奇愤怒，然而却保持着冷静头脑。她静静地看着莎琳逃跑的脚步，久久不射出手中的箭，细心寻找那混乱中的规律。在她找到那个规律之前，盘卷在石块上的树根挂住了莎琳的脚，使她突然失控跌倒。于是秘银利箭便穿过树林的堆叠掩护，径直向莎琳的心脏飞去。

多年之后，湖边的密林里长出那样的一棵紫杉树。精灵们惊讶地发现，这棵树缓缓地，坚定地向北面挪动着。这个发现惊动了暗夜精灵的统治者们。女祭司与丛林守护者来到这里，宣布这是一棵神木，将成为百年战争以来第一株长成的生命之树。

预言一经发布传开，引来了精灵们接踵摩肩的朝拜与许愿。预言之后的第三年，一个秋季的雨后清晨，一个男子来到这里。他穿着淡灰色丝麻衣，身上散发着长期独居林间而带有的檀木清香。两只金刚鹦鹉被他的气息所吸引，盘旋在他左右不愿离去。他轻轻地在这棵神木根旁跪下，许下自己的愿望。

然而神木颤抖起来，淅淅沥沥地洒下了那么多昨夜在树上黏附的雨滴。（全文完）P



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《帝国荣耀》《精神世界》

《席德梅尔的海盗》陆战心得

■广东 刘欣怡

在指挥你的乌合之众向城池的大门挺进时需要注意几点事项。

1.你招募来的水手大多是当地的流氓恶棍，不但低能且素质极差，把他们凝聚起来的唯一动力就是事后分赃！尽管你要洗劫的城镇都是驻军较少的地方，但那才是正规部队，一队普通的士兵冲散你两支火枪组不成问题。参战的海盗受士气影响非常大，当护城的骑兵冲上来时，望着闪着寒光的战刀听着震耳的蹄声，他们大多会一哄而散！

2.依据守城的士兵数量，最大化地合并成同对方实力相当的队伍，所以不能低于对方一半以上的兵力，以相差100人为底线。如果对方有骑兵，你将不得不浪费2～3队的人马来阻挡住骑兵的攻势。

3.如果势头不妙，可利用一组部队快速移动到对方城镇大门前，一旦你靠近对方大门，游戏将宣告你获胜，但搜刮的财宝是否打折不详。另外，这样的机会并不多，当你的人员减少到一定程度，海盗的士气受影响，任何一支队伍赶来就可轻易击溃偷袭者。

4.不要一味指望第三方势力！首先，是否借助其他海盗的攻击你得视情形而定。一个驻扎着600名士兵的城市即便再繁荣富有，任何一个海盗头子脑袋烧坏了也不会打它的主意。如果该城镇守军少的话，海盗洗劫成功，你就成了蹭剩饭吃的笨蛋。海盗的洗劫会使该城镇财富水平大跌，你费心攻进去，也就能搞些船只维修费而已。借助当地土著人也是如此，印第安人的光顾会使城镇的居民撤退，有钱人跑得尤其快。最好选择驻军在320～380之间的城镇，第三方用一个小据点的海盗，能力虽不足以拿下但会消耗对方的兵力，人数再多一些的城镇可联合两到三个据点的海盗或土著人来骚扰，为自己趁虚而入做准备。

5.一支目标城镇驻军在你兵力的130%～150%时，完全可自食其力！城镇可反复洗劫，一次大规模的掠夺后，路过时再搜刮一下也无可厚非！不过你前脚走，后家会闻风而来，别以为就你会借"东风"，有时候看着这些海盗船像苍蝇一样围着你刮完的城镇转悠，感觉很搞笑，但不搞笑的是，新的军队很快会从其他地方运来，所以适时搞掉运兵船，也是值得做的买卖。

当你进入攻击画面时，系统会给你3个选择点，你要慎重考虑，当你的士兵人数少于对方较多时，主张在地势比较高的、丛林密布的地点守株待兔，游戏从没给过你任何数字化的信息，完全是肉眼观察判断，这也包括船只的损伤程度。陆战中任何高地石岗丛林都是真实存在的，是完全可充分利用的！

《呼啸战神3》快速提升英雄等级法

■四川 罗成

在《呼啸战神3》中，英雄的等级一直很重要，我发现一个快速提升英雄等级的好方法，下面介绍给大家共享。首先进入地图编辑器，找一张好防守的地图，然后就在这张地图上大量立中立建筑吧，一直到当你认为合适时就将这张地图保存。接着当你进入自由战役时就会发现刚才的地图可选择了，不要犹豫，选择这张地图尽情升级吧，不过要注意几点：

1.贪多嚼不烂，上百只中立生物也是不好对付的；2.英雄不要跑出防御地带，小心遭到围殴；3.尽量把强化箭塔打开，多利用建筑来防守；4.当你练好技术后就可挑战中立Boss了，打倒他们可掉不少好东西哦！

《沸点——地狱之路》赚钱指南

■浙江 何琦

本游戏的支线任务非常丰富，而且自由度方面跟GTA系列相比也不逊色。在游戏中，钱是非常重要的资源，学习技能、购买武器道具、打听消息甚至是汽车加油都需要Money，总之玩家要是有了足够的Money，在游戏里的日子会跟现实中一样滋润。赚钱是一件长期而且痛苦的事情，各位要有思想准备。

想要赚钱最平常的方法就是接任务。本作中的支线任务层出不穷，完成任意一任务之后会得到相应的奖励（当然完成任务后不仅仅是得到奖金），任务的难度是决定赏金多少的关键。显然游戏初期的任务奖金总是让你捉襟见肘，所以必须要穷则思变，用其他方法来赚外快养家糊口。如果你是一个极端主义者，那么可做“变态杀人魔”，偷袭行人搜刮民脂民膏（注意，除非你认为自己很强，否则请尽量在人少的地方动手），不过这样一来名声显然不会好，还很容易到处树敌。如果想正儿八经地靠劳动赚钱，开公交车还算不错的，不过天下没有免费的午餐，这个工作实在很累，想要发家致富基本上是天方夜谭。不过，在城外经常能看到帮派之间的火并，等到尸体横七竖八地躺了一地，各式各样的武器军火也散落一地，这些可都是值钱的玩意儿，直接将大卡车开过来，统统拉去城里的武器商店卖个好价钱或用来直接装备自己吧。需要注意的是在野外也有小商小贩，在这种穷乡僻壤自然更奇货可居，价格高得离谱，但不是急用的话还是推荐到城内的正规商店进行买卖。另外本作跟GTA有相似的设定，HP耗尽并不会Game Over，主角会一次次地从医院中活蹦乱跳着出来，但作为惩罚，包袱里的道具、金钱会随机掉落一部分，所以说少挂几次也是无形中在赚钱（在车中睡觉可恢复HP值）。P



《三国志X威力加强版》自编军势战役必胜之法

■湖南 舒展



在自编军势战役中不能使用编集，这样一来游戏的策略性剧增。游戏给的点数为2000，这里放弃传统的3武将配置，因为3名武将耗去的点数颇多，基本上没剩余点数来配置自己的兵种和攻城器械，这样在面对对方象兵、元戎弩兵等精英级部队的强力冲击下，很难抵挡住10个回合。下面以周瑜和曹操为例说明。选择周瑜带一支藤甲兵和一支元戎弩兵，曹操则带一支虎卫军，并给周瑜的元戎弩兵配置井栏。这样一来一共耗去1989点，只浪费了11点。藤甲兵和虎卫军除了面对骑兵系略显吃亏外，对于其他兵种来说简直是打不死的小强。但周瑜的步兵系比曹操要弱了不少（游戏中的隐藏属性，周瑜善弩兵），所以配置防御更高的藤甲兵。

战役开始之后，选择藤甲兵为周瑜主队，将元戎弩兵拉到地图最边角上组立井栏，其他2支部队分列两边，成犄角之势。曹操、周瑜轮流指挥井栏一阵乱射，通常第一支到达的骑兵（象兵）队伍，基本上没有出手的机会就被扫地回家。但紧接着对方大军会一拥而上。由于游戏AI的设定，骑兵和弩兵喜欢攻城拔寨，步兵会比较保守一点。这个时候要指挥若定，不能慌乱。周瑜和曹操主队不要乱动，指挥井栏即可。首先观察是不是有连成一串的敌人，要充分发挥元戎的穿刺攻击。在敌方骑兵部队接近后，马上使用计略“混乱”，有机会使用“同讨”最好，杀伤力更高，最后看风势是不是要烧烤一把。待敌军混乱后，马上指挥井栏射杀。这时对方的弩兵部队会蜂拥而至，一面用周瑜曹操的步兵与之纠缠（说白了就是摆在那里让他打），一面集中所有机动点数指挥井栏射击。周瑜的步兵系实在不敢恭维，防御低而且容易着火，到了游戏中期很难支撑下去。直到主队转移到了元戎弩兵部队，周瑜的潜力才算发挥出来，井栏的攻击能力大幅度提升。因为井栏对弓弩部队的抗性极高，基本上不会有什么损失。而对方弓弩部队会在井栏的射杀之下纷纷阵亡。到了战役后期，对方一般会留下两三支步兵部队，由于士气低落，逡巡不前，任你殴打也不会上来拼命。如此很快就能取得最后战役的胜利。

余下的战役用类似的方法也能攻克，有时用霹雳车、木兽等取代井栏则更具妙用。这里仅作抛砖引玉，其实军势编制非常灵活，不可拘泥于一两种打法。兵法有云：有必胜之道，却无必胜之法。希望大家能创造出属于自己的一套打法，笑傲三国，无敌于天下。P

大家期待已久的《真·三国无双3》完美汉化补丁正式发布！此外本期还有《侠盗猎车手——圣安地列斯》等大作的配套补丁，可说是非常实用的一期。

■游侠补丁网 水寒

《真·三国无双3》（日文PC版）游侠3DM原创中文汉化包最终完美版

这是《真·三国无双3》的最终完美汉化，游戏中所有内容均已汉化。游侠无双汉化组和3DM工作室全力合作制作！（感谢游侠无双汉化组全体人员）



简体中文汉化包下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ss3cngb.rar
繁体中文汉化包下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ss3cnbig5.exe
使用方法：繁体中文汉化包较大。请执行Ss3cnbig5.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载240MB的完整补丁。而后直接执行简/繁体汉化补丁安装即可。
补丁效果：将游戏完整汉化为简/繁体中文版。



《侠盗猎车手——圣安地列斯》游戏无故死机修正补丁（GTA：San Andreas）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/gsaCRASHFIX.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。请参考压缩包内说明文件。
补丁效果：修正游戏无故死机的Bug，且游戏时无需放入光盘。

《侠盗猎车——圣安地列斯》完全通关档3款（GTA：San Andreas）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/GTASAsa.zip
使用方法：将MAIN.SCM文件覆盖到游戏安装目录\Data\script下，将GTASAsf1.b文件覆盖到我的文档\GTA San Andreas User Files下。建议覆盖前备份原文件。
补丁效果：包括完全通关，所有城市地点全开，所有车辆、武器、金钱全开等功能。



《战争行为——直接行动》v1.05升级档及补丁（Act Of War：Direct Action）

玩家将操纵美军部队在世界上一些著名的都市，如伦敦、华盛顿特区、旧金山、莫斯科以及东京来执行打击国际恐怖分子的任务；游戏里也将会出现一些现在以及未来的武器供玩家使用。

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/aof105cd.rar
官方v1.05升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_9587.shtml
使用方法：先执行官方升级档，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.05版的升级，且游戏时无需放入光盘。

《极品醉车》补丁（Juiced）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Juicedcd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《51区》补丁（Area 51）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/a51cd.rar
使用方法：将Crack压缩包内的所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《冰城传奇》补丁（Bards Tale）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/btcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《侠盗猎车手——圣安地列斯》BT修改大法 Grand Theft Auto: San Andreas

有了秘技和修改器其实已经够了，但这款游戏可挖掘的东西实在是太多。要是平时的玩法已不能满足你的要求，不妨自己来点另类的。

GTA的开放性相当高，不只在游戏性方面，就算是程序设计方面也是。它把需要用到的绝大部分数据都以文本的方式存在\Data目录里，而且所有数据都有详细的注释，很方便修改。

例如\Data\weapon.dat里，记录了所有武器的性能参数。你可把短喷子的弹匣改成5000，连射的双手喷子，炸掉一辆车连1秒都不到。嘿嘿，你还可把警察用的9mm伤害改成-10，这样他追杀你时就变成了给你补血啦。我本人曾把smg的伤害加到5000，射程增到100，站在马路边上左右狂扫，根本没人能近身……嗯，BT就是我的追求！

我所尝试过的最搞笑的一次是，把vehicles.ide里记载的车辆参数进行修改。虽然其中大部分在游戏中都没明显效果，但后面有两个浮点数，记录着车辆轮胎的大小……我把Banshee搞成两人来高的大脚怪，除了爱翻车，好像性能没什么影响，普通的矮墙都可直接弹跳着开过去。

另外还有Handling.cfg，这里面才真正记录了车辆的性能参数。试试看以900km/h的速度在地铁通道里狂飚的感觉吧，保准你坐在空调房里也会冒汗。把碰撞系数改成0，根本不必担心车子被撞坏（除非是翻车或者被枪打到）；加速改成100的话，只要不是垂直的悬崖你都能直接爬上去（90°的不行，不过88°的都能爬上去哟）。

《侠盗猎车手——圣安地列斯》作弊码 Grand Theft Auto: San Andreas

UZUMYMW：超级武器
HESOYAM：恢复生命值、防弹衣
OSRBLHH：增加两颗警星
ALNSFMZO：阴天
YSOHNUL：时间过得更快
PPGWJHT：快速游戏
BAGOWPG：街上人见你都逃跑（胆大者会向你开枪）
FOOOXFT：行人拥有武器
AIWPRTON：坦克
JQNTDMH：农场工人的车
VPJTQWV：得到2号赛车
KRIJEBR：环座型贵宾车
CPKTNWT：附近所有车爆炸
XICWMD：看不见的汽车
ZEIIVG：所有的红绿灯变绿灯
YLTEICZ：攻击性的驾驶员
LLQPFBN：所有车变粉红色
IOWDLAC：所有车变黑色
MROEMZH：各处一组成员
BIFBUZZ：团队控制街道
GUSNHDE：快速汽车
OFVIAC：橘色天空
MGHXYRM：雷雨
LFGMHAL：跳得更高
CVWKXAM：无限氧气
YECGAA：火箭飞行器
ASNAEB：清除警星
AFZLLQLL：好天气
ICIKPYH：非常好的天气
AUIFRVQS：雨天
CFVFGMJ：大雾天
LIYOAAY：慢速游戏
AJLOJYQY：暴动
CQZIJMB：破旧的车
PDNEJOH：得到1号赛车
AQTBCODX：葬礼车
UBHYZHQ：垃圾车
RZHSUEW：高尔夫车
SZCMAWO：自杀
AFSNMSMW：船可以飞
BTCDBCB：肥胖
CIKGCGX：海滩党
JYSDSOD：强壮值全满
AFPHULTL：忍者主题
BGKGTJH：便宜汽车
RIPAZHA：汽车会飞
JCNRUAD：非常繁荣
CWJXUOC：沙暴
BAGUVIX：无限健康
AIYPWZQP：降落伞
AEZAKMI：不被通缉
JUMPJET：得到战斗机Spawn Hydra
KGGGDKP：得到水翼船Spawn Vortex Hovercraft
COXEFGU：所有汽车有Nitro All Cars Have Nitro（氮气）
LJSPQK：警星全满
AEDUWNV：不会饥饿
VKYPQCF：Taxis车可以跳舞
NCSGDAG：武器熟练度全满
VQIMAHA：更好的驾驶技能
OHDUDE：得到阿帕奇战斗机
AMOMHRER：超长拖粪车
AGBDLCID：越野型大脚车
OUIQDMW：驾驶时可在车内使用准星瞄准攻击
WANRLTW：无限弹药
IOJUFZN：暴动状态
OGXSDAG：最大威望
JMAHPE：补充子弹
EEGCYXT：推土机
THGLOJ：交通畅通
AKJJYGLC：四轮摩托车
URKQSRK：杂技飞机

《侠盗猎车手——圣安地列斯》称号大全 Grand Theft Auto: San Andreas

在"State"选项上方标有称号以及点数要求，不同的点数可得到不同称号。

$5,000：1点
完成一个任务：5点
使用一次秘技：-10点
杀掉一个人：1点
击落空中的任何东西，或是破坏在地上的飞行器：30点
被逮捕或是战斗中死亡：-3点

称号	点数
Playa-Hater（玩家）	-1或更少
Square（正直的）	20～49
Rat（老鼠/叛徒/小人）	75～99
Civilian（平民）	50～74
Transformer（改革者）	150～199
Snitch（小偷）	100～119
Poot-Butt（卑劣的笑柄）	270～299
Sucka（烂人）	240～269
Chump（木头人/傻瓜）	370～399
Mark（杰出的）	340～369
Godfather（教父）	750 000～999 999
Peon（劳工）	500～549
Prankster（爱恶作剧的人）	600～609
Fool（蠢人）	610～649
Big Homie（大杀人犯）	80 000～99 999
Hustler（骗子）	800～999
Homie（杀人犯）	2 000～2 099
Jacker（普通男人）	4 000～4 999
Banger（炸弹人）	2 750～2 999
Soldier（士兵/战士）	20 000～29 999
Hoodsta（流氓）	2 300～2 499
Gangsta（歹徒/流氓）	40 000～49 999
Hawg（暴徒）	30 000～39 999
Monster（怪物）	60 000～79 999
Thug（恶棍/暴徒）	700～799
4-Star（四大天王）	400 000～499 999
Shooter（射手）	5 000～7 499
General（将军）	500 000～749 999
Buster（破坏者）	300～339
Street Cat（敏捷的街头混混）	650～699
Foot Soldier（步兵）	7 500～10 000
Red-Headed Stepchild（不受重视的人）	450～499
Punk-Ass Bitch（无赖/满腹牢骚的白痴）	200～239
Homeboy（老乡/同帮派的成员称呼）	1 700～1 999
King of San Andreas（圣安地列斯之王）	1 000 000+
High Roller（肆意挥霍的人）	300 000～399 999
Road Dawg（路上游手好闲的人）	2 100～2 299
Ghetto Star（贫民窟的明星）	50 000～59 999
Hard-Ass（很努力打拼的白痴）	2 500～2 749
Boss Hawg（暴徒头子）	100 000～149 999
Shot Caller（射击达人）	150 000～199 999
Crime Partner（犯罪伙伴）	1 500～1 699
Playa-Partner（玩乐拍档）	1 010～1 299
Dry Snitch（不动声色的小偷）	120～149

新浪、大众软件联合讨论征集活动第十一期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

网络游戏消费者的权益，你清楚吗？

在网络游戏如火如荼的今天，你不会连一款网络游戏也没玩过吧？那么，还记得注册、进入网络游戏时，有一个规定双方权益的协议？你曾仔细阅读过这个协议吗？又是否是为了进入游戏而匆匆点击“同意”一笔带过？你是否真正了解自己作为一个消费者的权益？——你拥有游戏中“虚拟装备”“虚拟货币”的归属权吗？当帐号安全出现问题时是否曾和运营商发生过纠纷呢？当越来越多的消费者指责网络游戏运营商的“霸王条款”时，你对这个协议有什么意见吗？又曾有过怎样的亲身经历、双方又该如何用文字规定各自的权益？请发表您的意见。

网友发言

新浪网友 58.100.137.*

现在的玩家都是十几二十岁的样子，这个年龄根本不明白什么是网络游戏消费者的权益，也不知道它的重要性。他们的脑子里就蹦着一个字：玩！其他都与他们无关。至于在游戏中的装备被盗，帐号被封，他们也最多抱怨几句就不了了之了。

新浪网友 210.225.70.*

社会上的各种纠纷多去了，都说法律法规不健全，估计轮到游戏要3000年了。条款从来没看过，也没发生过纠纷，也不明白为什么会发生纠纷。最多不过是游戏帐号被封被盗，那又怎么样？游戏而已，不玩了或者换一个。为游戏里的东西太上心的人本身心理就不健全，不适合在地球生存，还是趁早回火星吧。

新浪网友 218.90.191.*

这些条款根本没什么大用处，处处都是从开发商（代理商）的角度出发的，最后还来个修改不通知或最终解释权。对于消费者而言最好不要发生纠纷，一旦发生的话哪怕叫“焦点访谈”来也没用，直接走人比较好，至少我就会这样。

新浪网友 酒鬼子夜

说实话从来不看那些东西。首先，我不会用外挂之类的东西；其次，我都是在自己电脑上玩，有木马我只能说人家技术比我高；最后，如果非以上原因导致我的游戏数据被公司修改，我会放弃游戏。

新浪网友 巴黎恶魔

那些“霸王条款”实在是不合理。网游运营商在运营的同时也应该注重管理，光是什么条款是不足以让玩家信服的，况且大部分玩家不会阅读那些条款。条款规章尽量简短是最好的，这样也许有人看。

晶合后院 Roll

代理公司真正完全维护了消费者利益的有多少？曾经保证杜绝外挂，结果呢？还不是外挂满天飞……到最后甚至直接把外挂的日志提交给GM处理，结果一点事都没有，GM还叫那玩家继续。（这个是曾经很红的某个网游的BBS里发生的事情，结果就是没外挂玩不了，我也因此放弃了该游戏。）





晶合后院 赤竹

我不清楚。大抵是因为对网络游戏并非那么感兴趣吧……一直没有很投入地去升级打装备什么的，没有什么权益受到侵犯的经历。比较赞同暴雪的做法，干脆说虚拟装备、虚拟货币全归暴雪自身所有，省去了很多麻烦。不然，就应该在协议上确定对虚拟财产的保护办法。

晶合后院 空心竹

首先，现在玩网络游戏的人还有很多是在网吧。在那种按时间算钱的地方，我想不会有谁会认真地读一遍那繁琐的协议的。估计很多人都是在发生不希望发生的事情后，才会不得不认真看那个协议，不过一般到这个时候为时已晚了。

晶合后院 ss3d

那么多条款，我想没有玩1000块拼图的耐力能读下来啊？够戗！就算是读完了，人家店大欺客，不同意你玩；免费公测，差你一个我们服务器照样转。想玩就得忍啊！

晶合后院 苍子

说实话从来没有看过。不过那些所谓的权益由于地域不同也会有所差异，北京、上海的就是比其他地方的享受得多。同是被封的号，北京、上海的到公司门口一闹，什么都要回来了，还有好的补偿；外地的呢，想都别想能要回来。

晶合后院 神仙岛

我很少读那些“霸王条款”，因为他们不会给我们消费者多大的利益。当你想玩某一款游戏时，你读不读都没有太大区别，因为不点“同意”是无法进行注册的。但当你一点了“同意”就代表你同意了那所谓的协议，从而他们会得到很多的利益。

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

聊天室166期 本期OP 别理我

林晓： 别理我，晶合评测室资深评测工程师。有多资深？看看他的眼镜度数就知道了……翻看前几期的“新品初评”栏目，你就会对这位相貌儒雅，气质不凡，思路严谨缜密的工程师产生不一般的印象……据说，他还单身呢，当然，是据说……

下一期就是大软200期了，晶合聊天室将有什么样的精彩内容呢？等着瞧，一定会让你喜欢的。

TOP TEN投票的理由

Windows优化大师：电脑优化中的杰迪大师！厉害啊！（61.186.152.＊）

手机让距离变小，Internet让世界变得狭小，QQ让我们的感情变得贴近。（222.216.60.＊）

MPC最强的播放器，有了它，就再也不去理会什么格式不格式的了，统统搞定。（162.105.236.＊）

Zoomplayer很适合配置较低的电脑，而且还是免费的，不投它一票实不甘心。（218.62.113.＊）

OP： 杰迪？让我想起可爱的尤达。仁者无敌呀，精神上，不知龙虎榜的杰迪大师能否再多一些精美实用的招数呢？

笑话一箩筐

烧制MP3

网友 VChart

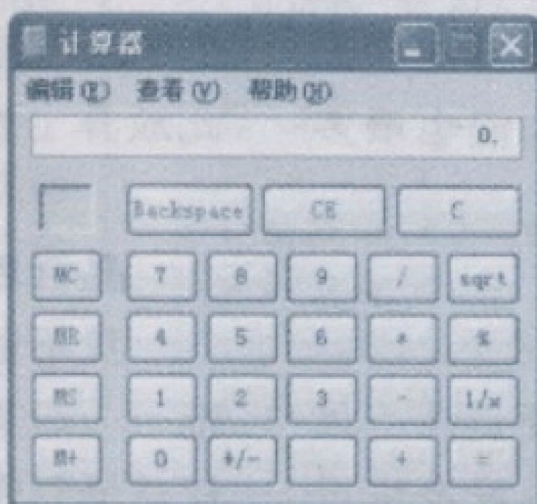
不得了啦！我昨天在电脑上面用Winamp听MP3，一不小心电脑死机了。重启机器进CMOS一检查，发现是512MB的内存条给烧了。这个心疼啊，这么大的内存条可是刚花300大洋买的啊！没辙，拆机器吧！把内存条卸下来准备去村里换个好的。可是没想到，发现这个内存条竟然变成了512MB的MP3啦。

爽死了。现在我每天拿着这个我自己烧制的MP3机器来听歌。走到哪儿听到哪儿。别人看见了我拿这样的MP3，都觉得很酷呢！

网友 ZHGD

为啥只听不看？有马赛克？

微软超级BUG



1.该错误来自微软Windows附带的计算器。用9216除以96按下“＝”，计算器竟然没有反应！9216除以97、98却能正常得出结果。

2.这计算器还有一个错误。用48000除以192按下“＝”，计算器竟然显示出使用者的名字！

OP： 天呐！楼主给我演示一下，我用的是“苹果”。

课堂提问

历史老师：同学们，谁知道“诛九族”的那九族指的是什么？

同学甲：我只知道3个族，人族，虫族和神族。

同学乙：不对，是不列颠，法兰克，阿兹台克，匈奴，蒙古，高丽，条顿，凯尔特和波斯！

你有电脑恐惧症吗？

被电脑吓住了吗？在朋友和同事高谈阔论电脑专业术语的时候，你是否感觉手足无措呢？下面的名词解释可以帮助你。

P4 3.0：它代表只有IQ值达到这个级别，才能够了解尖端PC的技术。

废物：它代表你已经拥有的机器。

微秒：最尖端的PC只要用这个时间量级，就会变成废物。

键盘：产生电脑错误的标准方法。

鼠标：高级输入设备，可以更方便地产生电脑错误。

软盘：买完电脑以后你钱包的主要用途。

硬盘：多数电脑销售人员采用的高级销售技巧。

笔记本电脑：一种强迫商务人员在家、休假和旅行途中工作的发明。

高级用户：会在DOS下格式化磁盘的用户。

系统更新：便捷地废弃所有目前软件的方法。

超线程：记得洗发水里含的“维他命原B5”吗？虽然你不懂它是什么，但厂商会因此多卖你块儿八毛的。

OP： 楼主你吓着俺了！这些东东俺都有or都有过，问题不是它们吓俺，而是你写的这些让俺头脑混乱昏昏欲睡……小声问一句，维他命原B5可以吃么？

编辑推荐软件

推荐编辑 别理我

pcanywhere： 能够在公司控制家里的电脑，多爽，传文件方便多多啊。

norton internet security 2005： 在经历一次噩梦般的木马病毒事件以后，我开始对网络安全问题提高警惕了。

knockout2.0： Photoshop抠头发丝？EASY！就用它！

大众化与专业性

■晶合实验室 别理我

林晓：“专业的事情要专家来做”，这是我们楼下美容店的店训。它的意思，是不要以为头发是你自己的就能搞好，要想有一头电视广告中的头发就得明白护理头发绝对需要专业技能。专业技能这东西也不是天生就有，是长期学习和实践积累出来的。积累得多了，就精深了，菜鸟也就变成了专家。别理我就是这么个典型（啊，我并不是说他是菜鸟）。初来评测室的时候他只是对电脑硬件感兴趣，然后，随着体重的增加他的经验也在增长（别理我同学只是向标准大软体型有条不紊地靠拢着）。终于，他成为一个技术派的摄影发烧友，以照MM为专业，并大大加强了评测室的摄影实力……啊，我好像说得太多了，还是让我们来看看他的榜评吧。

200期的榜评将是什么样子？你猜。

世界上最复杂的动物一定是人类。他们的思维方式具有连续性，但又极具跳跃性：他们对世界有着渐进式的理解抑或戏剧般的思维切换。以别理我的摄影历程为例——深层次上理解也是思维方式的成长，从胶片到数码的切换属于渐进式的潮流追踪，而一周内从尼康叛逃佳能则是后者的典范。类似的事情天天发生，就像我们看每月的龙虎榜一样，上上下下井然有序却又充满惊喜。有意思的是这不仅仅反映个人思维，而且扩展到群体。

俗话说术业有专攻，作为评测工程师，我通常把更多的目光集中在软硬件的技术细节上。而排行榜则给人从另一个角度去解读这些软件，去把握行业的整体动向，因此还是蛮有意义的。系统优化总能得到大家的偏爱，而Windows优化大师果然有着“大师”风范；另一个别理我特别钟爱的软件——超级兔子则不愠不火地当老九。两款优化软件各有千秋，前者易用性更强，后者对系统的控制能力更讨资深玩家的喜爱。宽带时代的来临并没让与网络相关的软件获益太多，网际快车和3721中文网址排名都有下降，或许宽带对网速的提升让以往大家所认可的网络使用方式有一些改变吧。另一个让我颇为敬佩的是占1/5榜位的金山软件，从安全组件到文字翻译，乃至游戏工具，不知突破这一成绩的是金山自己还是其他软件？OK，自知不是轻松调侃的料（难道评测硬件太多真的会让人僵化？！），不如推荐3款专业的RAW图形处理软件罢，最近在佳能和尼康的数码单反之间来回使用，对其RAW格式编辑处理软件颇有感受。

简单介绍一下，RAW格式文件包含的是数码相机CCD/CMOS记录下的原始感光信息，它没经过内部处理器后期处理，将处理权完全交给使用者。这让使用者有更多的后期调整空间，如曝光补偿、白平衡、锐化程度、通道调整……可说是专业数码摄影的必备工具。尼康的Nikon View和Nikon Capture Editor都具备RAW格式文件（尼康相机拍摄的RAW文件后缀名为NEF）转换功能，这里向大家推荐的是后者，最新版本已经到4.3。和前者相比，它的浏览速度较慢，但可操控的选项更多，如色调补偿、D-Lighting、颜色增强器……配合RAW文件能对前期拍摄的信息进行精细调整，如正负两个EV的曝光调整，白平衡也不再困扰拍摄者。我们能非常精确地控制色温；一些广角镜头拍摄出来的照片四周有暗角，该软件也可轻松进行补偿。Nikon Capture Editor还有一个有趣的功能是，它可通过数据线控制相机（D100、D70……）进行线控拍摄，然后立即在电脑上看到图像。

与Nikon Capture Editor相对应的佳能产品是Digital Photo Professional，最新版本是1.6.1。它在作为RAW（佳能相机拍摄的RAW文件后缀名为CR2）图像处理软件的同时，也可作为图像浏览器，使用起来较方便。这一点显示出和其他厂商在设计理念上的差异，更加强调人性化和便利性。值得一提的是该软件属于随机附赠的免费软件，而Nikon Capture Editor则需要单独购买。Digital Photo Professional对RAW文件的处理相对比较简单，当然一些核心的内容如曝光补偿、白平衡、通道调整都是具备的，而一些周边小功能则留给了如PhotoShop这样的软件。给我们留下深刻印象的是它的易用性和速度，用户还可在处理完一大批文件后进行批量保存，佳能高端DC和专业相机用户一定不可错过哦。

和上面两款专门针对自家相机使用的处理软件不同，Phase One推出的Capture One Pro则可胜任多家（佳能、尼康、奥林巴斯、富士、宾德、柯尼卡美能达……）RAW格式文件的转换工作。该软件售价499美元，最新版本为3.7。其界面及操作相当专业，同时保持了很高的处理效率。它在白平衡、曝光控制以及画面清晰度处理方面有也独到之处；在最终成像方面不同用户各执一词，主要的焦点集中在色彩表现方面。原厂软件针对各自成像特点进行了优化，而第三方软件则显得平淡而真实，从而引发了激烈的争论。无论如何，Capture One Pro依然不失为一款顶级的RAW图形处理软件。作为专业的图形处理软件，它们或许永远不会出现在咱们的龙虎榜上，但优秀的产品肯定会在其专业领域闪光，我们的读者朋友中也一定有涉足这些专业的，希望这3款产品能对你们有帮助。P

TOP TEN

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.6Build5.601	1	756	○	鲁锦
金山毒霸	2005	2	690	○	金山公司
WinRAR	3.50Bate5	3	641	↑	Eugene Roshal
金山游侠	V	4	597	↑	金山公司
网际快车	1.65	5	582	↓	JetCar软件工作室
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	6	533	↑	清华紫光软件股份有限公司
瑞星杀毒软件	2005	7	500	↓	北京瑞星公司
Windows Media Player	10.0.3802	8	490	↓	Microsoft
超级兔子魔法设置	6.9	9	487	↑	蔡旋
3721中文网址	2.81Build806	10	469	○	国风因特软件有限公司
金山快译	2005	11	450	↑	金山公司
Alcohol120%	1.9.5.2802	12	428	↑	Alcohol Soft Development Team
天网防火墙	2.7.3.1104	13	374	↑	众达天网技术有限公司
Media Player Classic	6.4.8.4	14	342	↑	Guliverkli
金山词霸	2005	15	309	↑	金山公司
新浪UC	2005 II Beta2	16	261	↑	北京讯通佳网网络技术有限公司
变速齿轮	0.43	17	258	↑	王荣
Maxthon	1.3.1	18	215	↑	Blood Chen
Real Player	10.5中文版	19	194	↓	RealNetworks
江民杀毒软件	2005	20	135	○	北京江民公司

本榜所列软件版本号截止于2005年6月20日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V9

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（网际快车）1.65简体中文版	12 195 968
2	RealONE Player 2.0Build 6.0.11.872简体中文版	11 051 056
3	WinRAR 3.42简体中文版	10 905 221
4	腾讯QQ 2004 II 正式版	9 615 882
5	豪杰超级解霸3000英雄版	9 342 260
6	Microsoft Media Player 9简体中文版9.00.00.2980	8 089 163
7	影音传送带（Net Transport）1.93.275	7 516 587
8	Winamp 5.092 Pro 简体汉化增强版 II	6 148 063
9	极品五笔输入法6.0 Build	6 002 874
10	SeeTV网络电视2005新春版4.172	4 158 932

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

2005 Summer Fashion

CUTIE CRAFT 系列

















GamEdge.net









邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN